エニックスPS参入5タイトル緊急発表!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年9月26日発行（隔週金曜日発行） 第3巻第19号通巻51号

電撃 プレイステーション PlayStation

Vol.55
1997 9/26
定価490YEN



徹底攻略
- 悠久幻想曲
- グラディウス外伝
- ブレス オブ ファイアIII
- タクティクスオウガ
- ダービースタリオン
- 同級生2
- クールボーダーズ2
- サガ フロンティア

- 悠久幻想曲2
- FFVIIインターナショナル
- リアルロボットファイナルアタック
- グランツーリスモ
- フロントミッションセカンド
- テイルズ オブ デスティニー

パラサイト・イヴ
開発者独占インタビューin L.A.

エニックスPS参入 5タイトル緊急発表!

ASTRO NŌKA／EGGS OF STEEL／Bust A Move
スターオーシャン The Second Story／RIVEN



T1124574090492

 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-9/26

電撃PlayStation Vol.55
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1997年9月26日発行（隔週金曜日発行）第3巻第19号通巻51号
発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
発売:主婦の友社

エニックスPS参入5タイトル緊急発表！

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年9月26日発行（隔週金曜日発行） 第3巻第19号通巻51号

電撃PlayStation プレイステーション

Vol.55

1997 9/26
定価490YEN

徹底攻略
- 悠久幻想曲
- グラディウス外伝
- ブレス オブ ファイアIII
- タクティクスオウガ
- ダービースタリオン
- 同級生2
- クールボーダーズ2
- サガ フロンティア

パラサイト・イヴ
開発者独占インタビューin L.A.

- 悠久幻想曲2
- FFVIIインターナショナル
- リアルロボットファイナルアタック
- グランツーリスモ
- フロントミッションセカンド
- テイルズ オブ デスティニー



エニックスPS参入 5タイトル緊急発表！

ASTRO NŌKA／EGGS OF STEEL／Bust A Move
スターオーシャン The Second Story／RIVEN

電撃PlayStation Vol.55 エニックスPS参入5タイトル公開 徹底攻略／悠久幻想曲 サガフロンティア

発行：メディアワークス

PlayStation™

プレイ! PlayStation™ '97

第5回

火をふくぜ!

ブレス オブ ファイアⅢと桑にゃん

こんなとき、ドラゴンの末裔が



―この撮影の後、お肉持って帰りましたよね、林さん。
林「予期せぬ攻撃。しかしひるまない。あなたもその日ズル休みして海に行ってたじゃない。会社に知れると・・・」
―よし、この話はやめ。
林「やめ」
―そういえば『ブレス オブ ファイア Ⅲ』のカプコンさんから林さんあてに手紙が来てましたよ。
林「ラブレターね」
―なんで?
林「読んでみて」
―「こんにちは桑元です。突然やねんけど『ブレスⅢ』の主人公の名前はリュウっちゅうねん。竜に変身するからやで。ちなみにサブキャラの名前がトラさんで虎に変身するとか、近所に住んでる熊五郎さんがここぞというときに熊に変身するなんて話はないで」だって。
林「複雑な愛の表現ね」
―「ズブロ火山に登場するモンスター『ラーバビースト』は炎属性のモンスターやで。炎系の攻撃を加えたらツヨなるから、そうやってから倒すと経験値がたくさんもらえるで。それから『釣りモード』の時、ボタンを連打したら仕掛けを遠くまで飛ばせるねん。ワシなんかあまりに連打しすぎて魚を釣るつもりがタコができてしもうたんや。はっはっは。ほな、さいなら」終わり。
林「シャイね。桑にゃん」
―なんで?
林「他に何か書いてない?」
―「追伸。途中で登場する『ヌイグルミ』が動かへんのは、何を隠そうぬいぐるみやからや」何これ?
林「わかりました。高浜君とは別れます」
―・・・まあいいや。で、他に林さんが知ってる『ブレスⅢ』の情報は無いんですか?
林「似たところでプレイステーション・クラブ・フェスティバルの話があるわ」
―似てない。
林「ユーザーの皆さんに、この冬からジャンジャン出てくる新作ソフトを存分に楽しんでもらおーってイベントなのよ。実際に遊べる試遊台はなんと300台以上。全国5ヶ所で11月から12月にかけて開催します。誰よりも早く新作ソフトに触れるチャンス。入場料タダだし、こりゃ行かなきゃソンでしょ。
―ソンです。じゃあ話を戻しましょう。
林「戻しましょう。『グランツーリスモ』についてね」
―違う。
林「あれは凄いわよ。もうグラフィックから動きからシステムから何もかも凄いわけよ。実際のメーカーのクルマが出てるしね。クルマのテカリとか質感までこだわりまくった1本。この先一番メジャーなレースゲームになるわね。11月発売。こりゃ買わなきゃソンでしょ」
―ソンです。
ちなみに『ブレス オブ ファイア Ⅲ』は大人気RPGシリーズの第3弾。ドラマティックなストーリーや派手な魔法、好評の『釣り』をはじめサブゲームも満載で存分に楽しめるぞ。SCEと桑にゃんイチ押しの1本。買うてな。


一人いるとたすかりますね。
ステハニー★林からのお★知★ら★せ
スペシャル
ぶ～。今回はプレイステーション・クラブからの
ホットなお知らせでございます。
とっておきの情報は4つ。
1 「プレイステーション・クラブ フェスティバル'97」の開催が決定したのよ～～～～～～～～～～ん。
開催地は札幌、東京、名古屋、大阪、福岡の全国5ヶ所、時期は11月から12月。この冬からザクザク登場する話題の新作ソフトが誰よりも早く体験できるイベントなのよ。会員の皆さんへの特典山盛り。しかも入場料はタダ。楽しいぞ。入場方法とか詳細はまだナイショ。次号の月報でお知らせしますぅ。
2 プレプレvol.9は X'masプレゼントスペシャルCD-ROMがついて2枚組！
なんと、12月発行予定のプレプレvol.9には約1,000タイトルの情報が入ったCD-ROM版総合カタログがついてくる！ハッキリ言って役に立ちます。でもうれしいからといって1,000タイトル全部買うと破産しちゃうぞ！
3 プレプレが年6回発行に！
これまで年4回の発行だったプレプレが、'98年2月から年6回の隔月発行になります！入れたい情報があまりに多くなってきたので年4回じゃ足りなくなったのね。プレプレつくってる人たちも「また徹夜が増えるじゃないかぁ」と言いながら涙ながらに喜んでます。
4 入金手続がさらに便利に！
これまでの「銀行か郵便局」だった年会費の入金窓口が、この9月から「郵便局かコンビニ」に変更されました。ちょっと出かけたついでに入金、てな感じで便利、便利。
＊「プレプレ」とは、プレイステーション・クラブ会員だけに送られるスペシャルCD-ROM。新作ゲームの情報が誰よりも早く手に入れられるのはもちろん、話題のソフトの体験デモ、ムービーデモが見られるという特権つき。しかも人気ソフトの最強データが手には入ったりもするよ。ちなみにプレイステーション・クラブでは「プレプレ」発行だけでなく、会員だけの企画もバシバシやってます。年会費は5,800円。こりゃ、入らないとソンしますぜ、だんな。
＊上の情報に関するお問い合わせはプレイステーション・クラブ事務局までね。
TEL:03−3266−7830（10:00〜17:00、土、日、祝日は休業）
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。
竜に変身するとめちゃくちゃ強くなるよ。
ブレス オブ ファイアIII
RPG
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)カプコン
風に乗って空を漂ういい気持ちゲーム。
風のノータム
レジャーシミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)アートディンク
腹の底にズドンと来る迫力の格闘！
FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE
スポーツ・格闘アクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)エクシング
選ぶキャラによって全然違う走りになるぞ。
ポルシェチャレンジ
レースゲーム
標準価格5,800円（税抜）
9月25日発売
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
心ゆくまでバイオをしゃぶり尽くそう。
バイオ ハザード ディレクターズカット
サバイバルホラー
標準価格4,800円（税抜）CD2枚組
9月25日発売
(株)カプコン
友達と対戦バトルもできるRPGだ。
ラグナキュール
RPG・メモリーカード・バトル・システム
標準価格5,800円（税抜）
9月25日発売予定
(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント
フツーじゃない。ちょっとやばめのRPG。
リンダキューブ アゲイン
サイコスリラー＋ハンティングRPG
標準価格5,800円（税抜）
9月25日発売
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
PlayStation TM
絶賛発売中
標準価格19,800円（税抜）
SCPH-5500
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
© CAPCOM CO., LTD. 1996,1997 ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 by Artdink © Sony Computer Entertainment Inc. under license from Alfa System, MARS and NEC Home Electronics, Ltd. © 1997 Sony Computer Entertainment Europe (A Division of Sony Electronic Publishing Limited) 1997 All Rights Reseaved. All rights in the Porsche name are licensed by and reserved to Porsche Aktiengesellschaft. Porsche and the Porsche crest are registered trademarks of Porsche AG. ©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 Sony Music Entertainment(Japan) Inc. ©XING 1997/DAFT 協力:正道会館 マークス 日本トータルシステムデザイン
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444


©1997 ASCII Corp. ©1997 SUCCESS
ASCII SOFT
シナリオを創る。グラフィックを合わせる。サウンドを入れる。
そして、世界にたったひとつのサウンドノベルが生まれる。
プログラムの知識がなくても簡単にゲームが作れる
“ツクールシリーズ”最新作!
パワーアップしたグラフィック
●背景／すべて実写取り込み883種 ●小物／68種類 ●シルエット／263種類 ●アニメキャラ／多様な顔、表情、服装、ポーズで数千種類
臨場感あふれるサウンド
●BGM／80曲 ●ジングル／30曲 ●効果音／576種類 ●「音楽ツクールかなでーる2」で作成した音楽データを使用することができます。
あなたが創る映像小説
SOUNDNOVEL
サウンドノベルツクール2
プレイステーション版 '97年9月25日(木)発売 / セガサターン版 '97年秋発売予定
標準価格5,800円(税抜)
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。


SEGA SATURN
PlayStation
あとは、まかせます。
めざせ！ 賞金1,000万円
アスキーエンタテインメントソフトウエアコンテスト
お問い合わせ：03-5433-7138
アスキーホームページアトレス
http://www.ascii.co.jp/et
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
ASCII
株式会社アスキー


技術は人を、救いなどしなかった。
ハフマンの悲劇から、わずか12年。
貧困にあえぐアジアの小国を、再び戦乱が支配する。
技術の粋を集めた人型戦闘兵器、戦車、戦闘ヘリ…
近未来の戦場に、極限のドラマが繰り返される。
地形、戦略ともに深みを増した立体マップ。
より多彩に進化を遂げたヴァンツァーセットアップ。
映画のワンシーンのような、迫力の戦闘画面。
あのフロントミッションに、いよいよ待望の続編登場。
このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします。


クリフ：
俺がオトリになっている間に
ヘキサファイア
ライフル
ドラマティック・シミュレーションRPG
FRONT MISSION 2
フロントミッション セカンド
TM
9.25(thu) BREAK OUT
メインキャラクターデザイン：末弥　純　希望小売価格6,800円／税別
PlayStation
SQUARESOFT
株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1997スクウェア

その日を、きみは
知ってしまった。

FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL
ファイナルファンタジーVII

10.2 IN STORE



FF-VII発売300万本突破記念、
海外輸出版「FF-VII INTERNATIONAL」日本語バージョン登場。
今ここに、その姿が明かされる。

Special Issue!「PERFECT GUIDE」Included!!

膨大な情報量を誇る「FF-VII」ワールド。その本編ディスク3枚組に加え、デジタル攻略ガイドともいうべき「FF-VIIパーフェクトガイド」をプラス。販売数300万本突破記念版にふさわしいスペシャルディスクだ。

WORLD

ほとんどのマップをゲーム通りに繋いだガイドデータ。マップ上でさまざまなものにカーソルを合わせてあらゆる情報を手にすることができる。デジタルならではの圧倒的なスピード感で、あの場面がよみがえってくる。





DATA FILE

●WORLDにリンクしたキャラクターからアイテム、さらにはステータスが詳細に分析されたモンスターデータなどの情報をデータベース化。これらを自在に検索できる。●飛空艇やバイクなど「FF-VII」に登場した乗り物を3DCG化。コントローラ操作で自由なアングルから見ることができる。

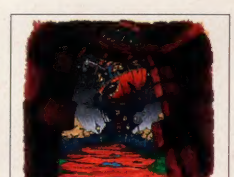




MAKING

イメージイラストをはじめ、ラフ原画や、未公開の映像など貴重で興味深い資料を多数収録している。

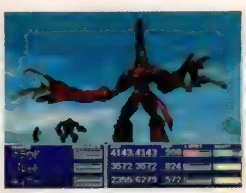


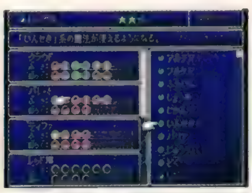




PlayStation

◆「FF-VII」オリジナル版のセーブデータがそのまま「インターナショナル」で使用可能。
◆強力な「ウェポン」を新たに2体追加。オリジナル版にはいなかった超強敵を倒すことができるか。
◆オリジナル版では語られることのなかったイベント、さらにはムービーまでも追加。
◆よりストレス·フリーなバトルで、テンポが一段とアップ。さらに遊びやすくなっている。
◆「マテリア」の装備関連のシステムを改良。付け替えをカンタンに行うことができる。





●「FINAL FANTASY VIIインターナショナル」は、オリジナル版を基にいくつかの変更がなされていますが、物語の内容に変更はありません。
●「FINAL FANTASY VIIインターナショナル」のメッセージなどは全て日本語です。
●「FINAL FANTASY VIIパーフェクトガイド」は、オリジナル版を基に制作されたものです。「FINAL FANTASY VIIインターナショナル」には対応していません。

Triple Platinum Anniversary

SQUARESOFT

株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー

1997年10月2日(木)発売

希望小売価格6,800円（税別）

このソフトは、コンビニエンスストアでも販売いたします。


PlayStation
BLUE KNIGHT
VOTOMS
奴らの戦いに、終わりはない。
装甲騎兵ボトムズ外伝
青の騎士ベルゼルガ物語
¥5,800(税別)
白熱の3Dリアルバトル
ショップでATをカスタマイズ
COMING SOON
初回限定版(オリジナルカラーデュアルモデル同梱)
「Perfect Soldier BOX」発売!!
9,800円(税別)
通常版特別仕様(初回生産分)発売
対戦トレーディング・カード「ザ・バトリング・カード」対応特別仕様レア・プレミアムカード3枚セット同梱。
先着キャンペーン実施中
今、「青の騎士ベルゼルガ物語」を予約すると先着で対戦トレーディングカード「ザ・バトリング・カード」対応のプレミアムカードとメモリーカード用ホログラムシールをプレゼント!
詳しくは、店頭で!
※プレゼントのお渡しは商品お渡し時となります。
タイノバイザーでさらに大迫力!
HMD HEAD MOUNT DISPLAY DYNOVISOR
¥38,800 好評発売中!
VIRTUALITX
©メディアロボティックス
©TAKARA CO.,LTD.1997
—あそびは文化 タカラ
©SUNRISE ©TAKARA CO.,LTD.1997 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation

Vol.55 Sep.26,1997

ゲーム雑誌は電撃

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

独占インタビュー パラサイト・イヴ



あの『FFVII』を生んだ開発スタッフとハリウッドCG界のクリエイターたちによる完全協力のもと制作が進められている話題のRPG『パラサイト・イヴ』。今回は、アメリカLAスタジオにキャラクターデザイン担当の野村哲也氏を訪ね、気になる開発状況やゲームの内容について聞いてきたぞ!!

パラサイト・イヴ

冬予定	▶価格未定　▶スクウェア
RPG	▶MC(ブロック数未定)

3つの焦点から噂のRPGの実態に迫る…!
キャラクターデザイン 野村哲也氏にLAスタジオで

L.A Studio

焦点1

LAでの開発作業が作品におよぼす影響とは――!?

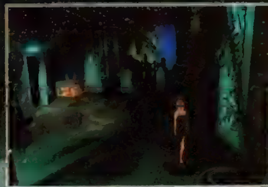
現在、LAスタジオを拠点に『パラサイト・イヴ』の開発作業を進めている野村氏。アメリカでの作業は、作品に多大な影響をおよぼしているようだ。世界観などもあわせて、この点について聞いてみた。

▼本作の開発が進められているLAスタジオ。



■自由な雰囲気と優秀なスタッフたちに囲まれて……

――ここ（LAスタジオ）での作業と日本での作業との違いってどんな部分でしょう？　まずは、そのあたりから聞かせていただきたいんですが？



野村哲也氏（以下・野村、敬称略）：作業そのものに関しては、日本でやっているときと大差ないですね。ただ、日本にいるスタッフとの打ち合わせに時差が生じることが結構あるんです。それが大変ですね。

――こちらのスタッフと一緒に仕事をされてみていかがですか？　何か感じていることってありますか？

野村：そうですね……日本のスタッフとは働く感覚が全然違うってことですかね。本当にみんな自分のペースを守って仕事をしてるんですよ。帰りたいときにはとっとと帰っちゃう、みたいな（笑）。でも、自信とか責任とかをしっかり持って仕事してるっていうのも確かで、そういった点ではすごく刺激になってます。技術的な面でも、開発中の画面とか見ると、やっぱり「ハリウッドだなぁ」とか思ったりしますよ。スゴイですよ、やっぱり。



"新しい血"を入れていくことは大事なことだと思います。

――作品の舞台と同じアメリカで制作していくことが、野村さんご自身の作業に何か影響を与えているようなことってあるんでしょうか？

野村：実質的なデザインの作業にはあまり影響はないですね。デザインに関しては、アメリカよりも日本の影響の方が強く出ていると思いますし。個人的には、こちらの自由な雰囲気というか土地柄の方が性に合ってて、楽しく作業ができてますけど。

――『パラサイト・イヴ』のストーリーは、ニューヨークが舞台になってますよね。ゲームの舞台であることも含めて、ニューヨークにはどんな印象をお持ちですか？



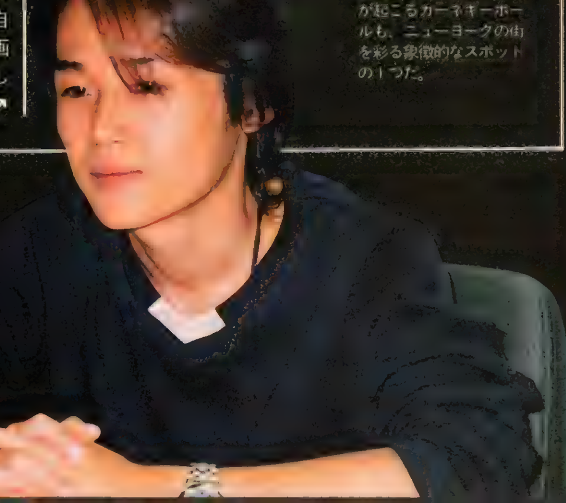
▲物語の発端となる事件が起こるカーネギーホールも、ニューヨークの街を彩る象徴的なスポットの1つだ。

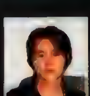
野村：ニューヨークへは、今までに2回ほど行ったことがあります。とにかく"雰囲気"がすごくシリアスっていうか、カッコイイ街ですよね。自由の女神みたいな象徴的なものもたくさんあるし、映画で見たのと同じようにマンホールからは煙が出てたりして。ここ（ロサンゼルス）なんかも、よく映画の舞台になってますけど、街そのものが陽気な感じで、シリアスっていうのとは、ちょっと違いますよね。実際、ロサンゼルスが舞台になってる映画は、アクションとか娯楽ものが多いですし。そういう部分で、雰囲気があって、シリアスなドラマがしっくりくるニューヨークの方が『パラサイト・イヴ』の世界観にマッチしていると思いますね。



――制作スタジオのアメリカ進出や、ハリウッドの映像技術を取り入れるといった御社の展開に関して、野村さんご自身はどのようにお考えですか？

野村：ウチの会社は映画的手法を取り入れたいと前々から言っていたわけですから、そのまんまというか、自然のなりゆきですよね。僕自身も、狭い範囲の中で模索しているだけじゃなく、外に広がって積極的に新しい血を入れていくことは大事だと思います。その理想を本格的に反映させて制作するという点では、『パラサイト・イヴ』は初めての作品ですから、納得いくものを作って、ぜひ良い結果を出したいですね。





TETSUYA NOMURA●PROFILE

のむら・てつや●1970年10月8日、高知県生まれ。'91年4月、スクウェア入社。グラフィックデザイナーとして「FFV」（SFC）より実質的な開発作業に参加する。「FFVII」では、キャラクターデザイン他を担当。高い評価を受けた。

直撃インタビュー

焦点2

キャラクターはまだまだ登場する——!?

現段階で正式に公開されている『パラサイト・イヴ』の登場キャラクターは、アヤ、ダニエル、前田邦彦の3人のみ。この他に、ストーリーに深く絡んでくるキャラクターはいるのだろうか？ 鋭く迫る！

■全体的に登場キャラクターはシブ目!?

——これまでに3人の登場キャラクターが公開されている『パラサイト・イヴ』ですが、他にもキャラクターは存在するのでしょうか？ デザインの進行状況なども合わせて、教えてください。

野村：もちろん、ストーリーには他にも大勢のキャラクターが関わってきます。実に、CGモデル作成用のデザインは、すでに全キャラクター分終わっているんですよ。ただ、それをその時点とかで公開するのもちょっとアレかなって気がするので……。その他の登場人物に関しては、公開できる段階になったら新たなイラストを描きおこしていくことになりますね。

——男性のユーザーが気にしている部分だと思うんですが、アヤ以外にも女性キャラクターは登場しますか？

野村：一応、女の子のキャラクターは他にも登場します。いいんでしょうか？ そんな話までしちゃって。（広報担当の方の顔を見て）あ、やっぱりダメ(笑)!? じゃあ詳しいことは公開されてからのお楽しみということで。ただ、全体的に見て、キャストはかなりシブいですね。時田さん(※)は、女性のキャラクターを出しすぎるのは考えものだと思ってらっしゃるみたいなんで。ま、渋めのキャラクターが多いんだけど、女性キャラもちゃんといますよ、といったところでしょうかね(笑)。



——では、女性キャラである(笑)主人公のアヤ・ブレアについての質問なんですが、モデルになった人物とかって存在するんでしょうか？ これはぜひ、お聞きしたいんですが……。

野村：モデルになった人物はいます。いますが、誰だかは言えません(笑)。これを言ってしまうと、ユーザーがその人の方を意識して、アヤの存在感が薄れてしまうかもしれないので……。僕の胸にしまっておきます(笑)。

——う…それは残念ですね。それでは、具体的にアヤはどんなイメージで描かれたキャラなんでしょうか？



アヤにはモデルがいます。いますが、誰かは言えません(笑)。

野村：「瞳の中に強さを持つ女性」という感じでしょうか。でも、意志とか決意とか、そんな具体的なものじゃなくて、なんとなく視線が強い女性というイメージです。自分の中で「とりあえず強い女性だろうな」というのがあったんで、それをもっとも強調して表現できる「眼」にこだわってみたんです。デザインも何度も描き直しました。「こんなのはアヤじゃないっ！」とか言って(笑)。

——そういった苦労の末に生まれた多くのキャラクターが、ゲームの中でリアルな3Dのキャラクターとして動くことについては、どのように思われてますか？

野村：これは『FFVII』のキャラクターを画面上で見たときにも思ったことですけど、ポリゴンになったキャラクターというのは、やっぱりカッコイイですよ。もともと自分はドット屋だったんで、ポリゴンに対して「やりにくそうだな」っていう意識を持ってたんです。でも、今では、ゲームのキャラはやっぱり「動いてナンボだ」と手のひら返してますからね(笑)。『パラサイト・イヴ』は『FFVII』よりもリアルな3D表現を追求してますから、さらにスゴイ動きになっていくと思います。デザイン的にも、僕はもともとリアルな絵の方が得意ですから、やりやすいっていうのがありますしね。





AYA BREA
●アヤ・ブレア

物語の主人公で、NY市警17分署に配属されて半年の新米女性刑事。クリスマス・イヴの夜、奇怪かつ凄惨な事件に巻き込まれる。



DANIEL 'BO' DOLLIS
●ダニエル・BO・ドリス

アヤとコンビを組んでいる、20年のキャリアを持つベテラン刑事。アヤにとっては先輩であり、ときに父親のような存在でもある。



KUNIHIKO MAEDA
●前田邦彦

日本の大学の薬学部に所属する科学者。有能な人物だが、研究以外のことにはまったく無頓着。ミトコンドリアを専門に研究している。

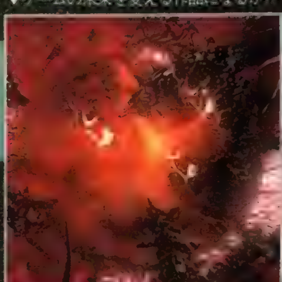
※時田貴司氏……今作『パラサイト・イヴ』において、ディレクターとしてオリジナル脚本の執筆、企画、イベント演出などを担当。これまでも『FFVI』『クロノ・トリガー』『FFVII』など、数々のスクウェア代表作品に参加。

Ability of P.E.

焦点3

『パラサイト・イヴ』が持つ可能性とは──？

ハリウッド的な演出、これまでのスクウェアにはなかった現代もの、そしてハードボイルド性……。以上の3つのキーワードから導き出される、『パラサイト・イヴ』の全体像と可能性とは、一体!?


▼ゲームの未来を変える作品になるか!?

■原作は意識せずにゲームならではの色を!!

──野村さんご自身は、『パラサイト・イヴ』という作品をどのようにとらえているのでしょうか？

野村：ファンタジーではなく現実世界の、しかも現代を舞台にしているところで、すでにスクウェアっぽくないなっていう気はしています。シブいというか、ある意味ハードボイルド的な色が濃い作品かもしれませんね。すべてのキャラクターが公開されたときには、「今までのスクウェアにはなかったタイプの作品だな」って思われますよ、きっと。僕なんかは、こんな変わった雰囲気も面白いんじゃないかなと考えているんですけどね。↙



きっと今までに誰も体験したことがないような作品になると思います。

──ゲーム業界やユーザーへの影響っていう点ではいかがでしょう？

野村：そんな大それたことまでは考えてませんね。これまでのスクウェアにはなかった部分を、「へえ、スクウェアってこんなこともやるんだ」という感じで受けとめてもらえれば嬉しいです。そのギャップとか違いとかを楽しんでもらうっていうか……やっぱり少し、おおげさかな（笑）。

──今作の制作にあたって、瀬名秀明氏の原作や、日本で公開された映画などはご覧になりましたか？ また、それらの原作をどのくらいまで意識してキャラデザインをされているのかということについても、お聞きしたいんですが!?


▼▶戦闘シーンのシステムはどうなる？

野村：小説はザーッと目を通したぐらいで、細かい部分まではチェックしていません。映画の方も見てないんですよ。というより、あえて見なかったというか……。本来なら原作の内容にも詳しくあるべきなんでしょうけど、今回のゲームには、原作とのストーリー的なつながりがまったくないんですよ。だから、変に意識して原作の色を強くするよりも、ゲームならではの『パラサイト・イヴ』のカラーを押し出していった方がいいんじゃないかと思って。そんなわけでキャラクターのデザインは、原作を意識せずにやっています。だから、最初にアヤのイラストを見せた数人のスタッフに「映画を意識してる↗



の？」って言われたときには意外でしたよ。僕は似てないと思うんですけどね（笑）。

──原作とは違うオリジナルのストーリーということもあって、現在公開されている情報だけでは、ファンはまだまだ『パラサイト・イヴ』の全体像がつかめていないようです。野村さん自身がお考えになっている「『パラサイト・イヴ』はこんな作品だ!!」という部分を、ご説明いただけます↙



でしょうか？

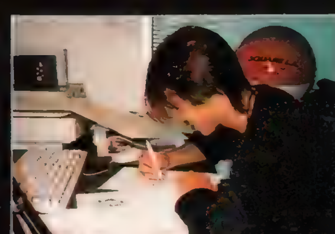
野村：まだ抽象的にしか明かせませんが、何かと新しいことに挑戦している作品です。オーソドックスなRPGのスタイルを下敷きにしてはいますが、きっと今までに誰も体験したことがないようなものになると思います。ムービーとかのハリウッド的な演出も見モノですよ。

──それでは最後に、日本で『パラサイト・イヴ』の発売を指折り数えて待っているファンの皆さんにメッセージをお願いします。

野村：まったく予想してなかったぐらいの期待度の高さで、こちらとしてはかなり驚いてます。これだけ期待されてたら、もう「やるしかないな」と。「マズイものは、出せないぞ」と（笑）。絶対に、この期待にこたえうるものを作るつもりです。発売されたら、ぜひプレイしていただいて、今までのスクウェアにはなかった新しい世界観を体験してみてほしいですね。

現在の野村氏の作業＆開発状況は？

すでにCGモデル作成用のデザインが、全キャラ分完成しているということは、インタビューの中で野村氏が話してくれた通り。CGモデルは、『FFVII』においてクラウドなどのモデリングを担当した日本人スタッフがLAにて作成している。取材を行った8月上旬には、徐々にそのCGモデルが出来上がってきており、現在は、その1つ1つを野村氏がチェックしているといった状況だ。完成したCGモデルは、そのあとアメリカ人スタッフの手に渡り、モーションやアニメーションをつけるなどの作業によって、“ハリウッド的”な要素が加えられていくことになる。野村氏をはじめとする数多くのスタッフの手により、このRPGは形作られていくのだ。


▶作業中の野村氏。描いているのは新しいキャラクターか？



電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

DENGEKI SCOOP ▼ 悠久幻想曲2

期待の第2弾

新キャラ登場！

医師を志して修行中の女の子　トーヤに弟子入りしているとか…

ディアーナ・レイニー

[illegible]

ファン待望の『悠久幻想曲』の第２弾が早くも登場！　今回はストーリーや初公開の新キャラ。さらに、そのほかの仲間のことなど、気になる情報をまとめて紹介。また、いまだに謎に包まれている部分も予想してみたので、チェックしてみてね。さて今回は一体どんな出会いが待っているのかな？

自警団の青年が体験する試練とは…

主人公の青年が所属する自警団の部隊の老隊長が突然倒れ、そのまま帰らぬ人となってしまった！　隊員たちは無気力になり、活動不能になったことから部隊は解散。団長直属の部隊への吸収が決定した。だが青年だけは解散に反対し、団長の承認も得ぬまま部隊の建て直しを始めるのだった。そんなある日、資金源である「ショート財団」が運営資金の減額を通達してきた。自警団の存続を考えた団長は、今後苦情処理のような仕事はすべて有料にすることを決定。だが、これは街の政治を司る評議会の反感を買い、役所に公安維持局が設立された。その後、団長は青年に対し「苦情処理を引き受け、毎月一定額を自警団に納めるなら部隊の存続を来年の編成会議まで認める。それ以後は１年間の働きしだい」という提案を出してきた。こうして青年の悪戦苦闘の１年間が始まるのだった……。

悠久幻想曲２（仮）

98年春(予)	▶価格未定	▶メディアワークス
育成SLG	▶MC（ブロック数未定）	

悠久幻想曲2（仮）

 イラスト／moo

の最新情報をまるごと大紹介!

前作に登場したサブキャラが育成可能に!

今回仲間になってくれるキャラは、主人公の青年が近頃よく見る不思議議な夢を共有する10人らしい! このことはゲームに大きく関わってきそうだぞ。ちなみに、このうち公開されているのが新キャラ1人と、前作でサブキャラとして登場した5人だ。プレイするときは10人の中から3人を選ぶことになるぞ。



橘 由羅

大きな耳とフサフサのシッポが特徴的なライシアン族の女性。天真爛漫な性格で、その行動はつかみ所がない。お酒とお風呂が大好き。

トリーシャ・フォスター

自警団の部隊長リカルドの一人娘。流行ものや、噂話に敏感だが、熱しやすく冷めやすい性格。エンフィールド学園の魔法学科に在学中。

アルベルト・コーレイン

自警団に所属する熱血青年。正義感と自尊心が人一倍強い。長槍が得意で頼もしい限りなのだが、化粧好きという妙なクセを持っている。

ローラ・ニューフィールド

100年もの間、眠りの魔法で仮死状態にされていた。お嬢様育ちらしく、ちょっとワガママ。好奇心が旺盛で、色恋沙汰に敏感な少女だ。

イヴ・ギャラガー

亡き父の屋敷に住み、旧王立図書館で働くマジメな女性。図書館の膨大なデータをたった1人で管理している。冷静沈着で完璧主義。

前作からの変更点をちょっとだけ予想!

ストーリーや登場キャラに関しては徐々に明らかになってきたけど、詳しいゲームシステムなどに関しては、まったく公開されていな〜い! そんなわけで、ここでちょっと予想してみよう。まずストーリーから、舞台はエンフィールドの街。ゲームの期間は1年間。仕事は街の人々からの苦情処理ということがわかるよね。そのほかのことは、下の3つの項目で紹介しているのでチェックしよう。

❶残る4人のキャラは?

前作を踏まえた上で考えると、まず男性キャラがアルベルトだけというのは考えられない。あと2人は加わるんじゃないかな? やんちゃな男の子とか、魔法嫌いな科学大好き少年とか。女性キャラでは、ヒロイン系がいないようなので、そのへんが欲しいところ。あと、やはり男勝りで勝ち気な女の子だろうか。情報が入りしだいバリバリ公開していく予定なので、楽しみに待っててね。

前作



▶前作同様、今回もメインキャラは10人なのだ。

❷キャストはどうなる?

現在のところ出演する声優さんに関してはまったく不明! 誰が出演するのか、とっても楽しみだね。そんなわけで、ここでキミの望むキャストを大募集。どのキャラを誰に担当してほしいかを書いて「なかよし倶楽部」まで送ってね(あて先はP95参照)。キミの意見が反映されるかも?

❸エンディングにもムービー?

前作でムービーが流れたのはオープニングだけ。これだけというのは、やはりちょっと寂しい気がしたな。『2』ではハッピーエンドバージョンだけでも用意してほしいところだね。みんなはどう思う?

前作



続報に乞うご期待!

電撃特報 DENGEKI SCOOP 3

ギルティギア



"相手を一撃で倒せる必殺技"という、大胆なシステムを採用した2D格闘ACTが、長い沈黙を破ってその姿を現し始めた！ 久々の紹介となる今回は、新着の画面写真を交え、ゲームに登場する10人の魅力的なキャラを紹介する!! もちろんイラストは新たに描き下ろされたものだ！

孤高の賞金稼ぎ
ソル・バッドガイ

元々は賞金稼ぎだったが、その腕を見込まれて聖騎士団にスカウトされる。だが、堅苦しい聖騎士生活がイヤになり、宝剣「封炎剣」を持ち出し逃亡。聖騎士時代は、カイとライバル関係だった。

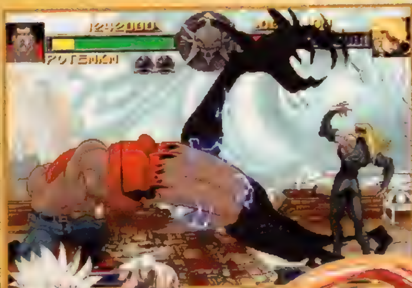
天才剣士の異名をとる聖騎士
カイ・キスク

聖騎士団の現リーダー。過去の戦争における功績により、宝剣「封雷剣」を授かった。「罪人の参加も認め、優勝者の望みを何でもかなえる」という今回の大会の趣旨に疑問を持ち、参戦する。

ギルティギア

97年(予) 格闘ACT ▶¥5,800 ▶アークシステムワークス
▶対応周辺機器未定

再び動き始めた、期待の格闘ACT！ 今回は新イラスト&最新画面写真を大公開!!



▶ド派手な必殺技が、画面狭しと炸裂する！ 爽快な戦いが楽しめそうだ。

画面写真を見てもらえば分かるように、とにかく技の演出がハデなこのゲーム。キャラクターのサイズもかなり大きめだし、大迫力のゲーム展開が楽しめそうだ！



▶各キャラは武器を持って戦う。その緊張感はかなりのものだろう。

復讐に燃えるニンジャ
チップ・ザナフ
元マフィアの構成員。組織に消されそうになったところを忍者に救われる。組織に殺された恩人の仇討ちが目的。

影を操る盲目のアサシン
ザトー・ONE
アサシンのボス。ミリアの裏切りにより投獄される。獄中で出会った人物の誘いにより、自由を求め大会に参加。

愛に生きる怪力少女
メイ
元々は孤児だが、快賊のジョニーに拾われて彼と海賊生活を送っていた。ある日ジョニーが逮捕されるというアクシデントがあり、彼を助けるために危険を承知で大会に出場することを決意する。

狂気の殺人医師
Dr.ボルトヘッド
手術中、ミスで患者を死なせてしまったことにより気がふれ、殺人鬼と化した元医師。何者かの誘いにより戦う。

誇り高きパワーファイター
ポチョムキン
武装国家の奴隷兵士。領土拡大をもくろむ国家の命令により、大会に参加。何か秘めた目的があるらしい。

温厚なバトルマニア
クリフ・アンダーソン
かつての聖騎士団のリーダー。功績により、宝剣「斬竜刀」を授かっている。力試しのため大会に参加する。

二重人格のアサシン
ミリア・レイジ
組織から逃げ続けている元アサシン。大会に組織のボスが出ることを知り、彼を倒して自由になるため参加。

時代を超えたストリートギャング
アクセル・ロウ
元は20世紀のギャング団のボス。タイムスリップしてこの時代にやってきた彼は、元の時代に戻るため戦う。

検証 『ギルティギア』のゲームシステムとは？

一撃で相手を倒す必殺技の他、覚醒技（超必殺技）、空中連続技などの要素が盛り込まれ、ハデな戦いが楽しめそう。また、[illegible]という要素もあり、これが勝負に大きく関わってくるということだが…？



▲一撃必殺技を始めとした、独自のシステムも魅力的。熱い戦いが展開されそうな予感!

 ※画面は開発中のものです。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

エニックスPS5タイトル発表!! 夢は……願えば、かなうもの……ついにエニックスの本格始動!

一挙5タイトル発表



…TGS'97秋特別招待日に当たる、9月5日午後3時、会場となった幕張メッセのすぐ近くに建つホテル・ニュー・オータニで、エニックスのプレイステーションソフト発表会が行われた。発表会では5タイトルすべての開発者とエニックス首脳陣が壇上に立ち、熱のこもったプレゼンテーションが続いた

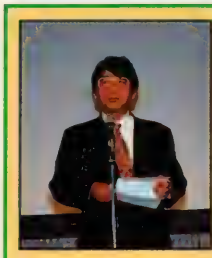
…TGS会場内のエニックス・ブースでは、発表タイトルの中の1本「バスト ア ムーブ」にちなんだダンスイベントが開かれ、人々の注目を集めていた

エニックス PS 5タイトル発表

1997.9.5
エニックス
プレイステーション
ソフト
発表会

PSユーザーなら誰もが心待ちにしていたエニックスの新タイトルが、ついに発表されたのだ。残念ながら『ドラゴンクエストⅦ』に関する発表は一切なかったものの、いずれ劣らぬ個性的なソフトが5タイトル、一挙に発表されたぞ!! 現時点で判明しているすべての情報をお届けしよう。

TGS'97秋緊急レポート



株式会社エニックス
代表取締役社長

福嶋康博氏

まず最初に壇上に立った株式会社エニックス代表取締役社長・福嶋康博氏は、以前にも語られたエニックスのPS参入の理由を話しはじめた。1人でも多くのユーザーにプレイしてもらいたい、メガヒットを狙うソフトをエニックスはこれからもどんどん発売していく……その言葉はいつも通り、静かに、でも確かに来場者の耳に届いた。残念ながら『ドラゴンクエスト』シリーズに関しては「中古市場のないハードで発売していれば、450万本は売れていたはず」と述べるにとどまり、PS版『Ⅶ』は鋭意開発中であると軽く触れられただけだった。実際、福嶋氏の挨拶は非常に短く切り上げられ、挨拶よりも早くソフトの紹介を! というエニックスの熱意が伝わってくる進行だった。

TGS'97秋緊急レポート

エニックスPS5タイトル発表!! 害獣(?)バブーとの抗争を戦いぬいて、宇宙一の農家をめざせ!

アストロノーカ



AIのアルゴリズムを搭載し、進化していくバブー!

「アストロノーカ」には、『がんばれ森川君2号』のムームーが参加している。このバブー、解釈としては森川君が敵になったと思ってもらえればいいだろうか。「進化する敵」……さてどう戦ったものだろうか?

- ■宇宙作物育成・害獣退治SLG
- ■発売日未定
- ■価格未定

コスモベジタブル(宇宙農作物)を作って、様々なコンクールに挑戦しよう! 種を交配させて新種を作り出すこともできるけど、それらの野菜を狙ってくるバブーたちとの攻防も絶えないぞ。宇宙の農家は意外に大忙し?

アストロノーカ
ASTRO NŌKA

農家の基本は農作業、野菜作りです

「アストロノーカ」とは宇宙の農家なので、もちろん農作物を育てるのが主なお仕事。丹精込めて育て上げて、収穫を得てそれを売ったり、種を交配させて新種を作ったりしながら、様々な宇宙農作物コンクールでの優勝を狙うのだ。さらに、この野菜を狙って、進化する(!?)害獣バブーも襲いかかってくる。プレイヤーは、バブーの通路にワナを仕掛けて、それを撃退しなければならないのだ。しかし、相手は進化する。いつのまにかワナに適応してしまうかもしれない。キミは畑を守りきれるだろうか?

キャラクターデザインは、ムームー

画面写真を見て、ピン! ときた人も多いかもしれないけど、『アストロノーカ』のキャラクターデザインは、『がんばれ森川君2号』や『ジャンピングフラッシュ!』シリーズなどでおなじみのムームー。バブーにAIアルゴリズムが搭載されたのも、深い意味でのキャラクターデザインといえるだろう(バブーには、森川君にはなかった「種の進化」という概念が追加されている)。そして、ゲームのプログラムは、数多くの作品で実績のあるシステム・サコムが担当。プロデュースのエニックスとあわせて、超強力なトライアングルを組んでいるぞ。



種として進化するバブー

バブーは、その個体がワナに適応していくのではない。ある一種のバブーが、たまたまワナに適応したときに「進化」が起こるのだ。



考え込むバブー

ワナを前に「?」マークを出して考え込むバブー。次にどういう行動をとるかで、この1匹だけでなく、バブー全体の運命が決まる。



ついに畑にバブーが!?

ガーン! ついにバブーが畑に到達してしまった!! こうなってしまうと、あとはもう畑を荒らされるだけなのか?……くやしい。

from スタッフ [このゲームは『ドラクエ』への恩返しと「がんばれ森……」の副産物かな? また正解のないゲームを作ってしまいました。がんばれ30代が今後のテーマです。(有限会社ムームー代表/森川幸人)]

エニックスPS5タイトル発表!! 世界初の本格ダンスバトルゲーム! キミのテクを見せつけろ!!

バスト アムーブ



ダンス&ダンス&ダンス! とにかく踊り狂うのだ

このゲームの目的も、それを達成する手段も、すべてはかっこよくダンスすること。流れるダンスミュージックのノリをキープしながら、クール&トリッキーなダンスを踊り続けるのだ。

■ストリートダンスゲーム
■発売日未定
■価格未定

テクノ、ヒップホップ、ラバーズソウル、セブンティーズ・ディスコなど、ありとあらゆるダンスミュージックと、そしてそれぞれのダンスの決め技を盛り込んだ、世界初のダンスバトルゲーム。キミのテクを見せつけるときは近い……。

バスト ア ムーブ
Bust A Move

1対1で闘う! でも格闘じゃない

1対1のタイマン勝負を闘うわけだが、この『バスト　ア　ムーブ』は、ダンスの振り付けをキックやパンチに応用した対戦格闘ではない。クラブやストリートで行われている、純粋にダンスの上手下手で勝敗を決める「ダンスバトル」を題材にしたゲームなのだ。しかもキャラの動き、ダンスはすべて超一流のダンサーたちからモーションキャプチャーしたデータを使っている。収録されている音楽とあわせて、ダンスの百科事典としても十分通用するような内容が、ぎっしり詰まっているぞ。

あのエイベックスが全面協力なのだ

日本のダンスミュージック界を代表するエイベックス。その中でも小室ファミリーを擁する中心的なレーベル、エイベックス・ディーディーが全面協力! 最新のテクノ、ヒップホップからセブンティーズ・ディスコまで、古今東西のありとあらゆるタイプのダンスミュージックを提供しているのだ。その音楽にあわせて激しく踊り狂うキャラクターのデザインを担当しているのは、フィラ・ボディボードのCMで一気にCG界の最前線に躍り出た、フレイムグラフィックス。このソフトにはまさに90年代の最先端を行く映像と音楽があふれかえっているのだ。



ヒップホップもあり
キャラクターの服装、ポーズから見て、これはヒップホップ系のダンスだろうか。ファンク系のダンスファンも納得です。



おおっ! これは……
おおっ! これは懐かしの「サタデーナイトフィーバー」の世界だ! ビシッと決めた白のスーツがたまらなくかっこいいッス!!



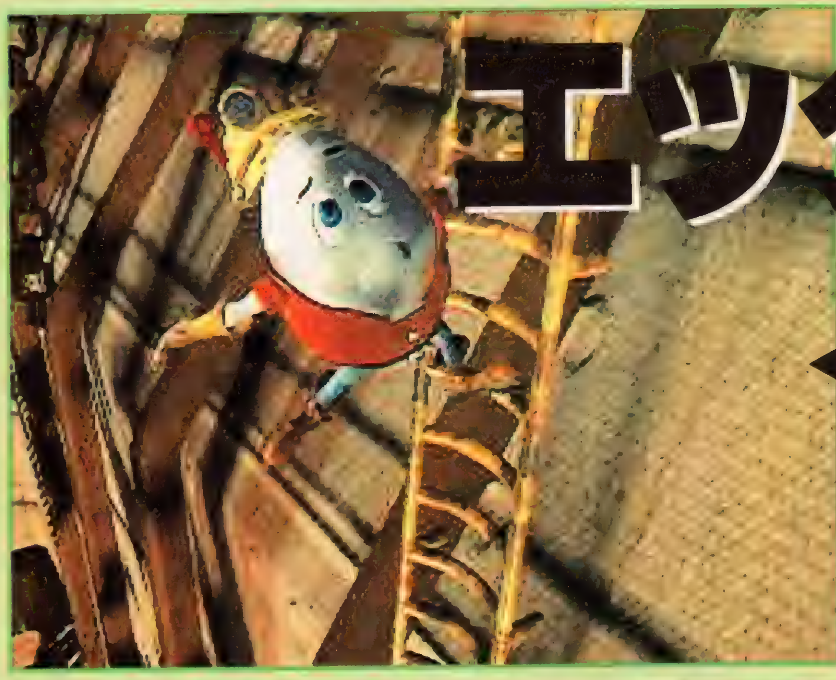
そうかと思えば……
70年代ディスコをバリバリに再現したかと思えば、こんなSFっぽいキャラクターも登場する。さすがフレイムグラフィックス!!

from スタッフ 【本格的なゲームタイトルというメディアは初体験だったので、かなり試行錯誤しました。最終的にはおもしろいものに仕上がったと思います。(フレイムグラフィックス代表/田中秀幸)】

TGS'97秋緊急レポート

エニックスPS5タイトル発表!! 世界最高峰のCG技術を駆使して制作されるドタバタアクション!

エッグオブスティール



チョッピリまぬけなこんな表情も、最高の技術て!

少々まぬけなというか、コミカルなこんな表情も世界最高峰のCG技術で描かれています。そう思うだけで、なんとなく吹き出してしまうそうになるよね。でも、背景の画像はハンパじゃない。

■ドタバタアクションゲーム
■発売日未定
■価格未定

エッグ オブ スティール
EGGS OF STEEL

グラフィックは圧巻の一言

プリレンダリングされたグラフィックの美しさは、本当に圧巻の一言に尽きる。その美しいグラフィックで描かれるタマゴのチャーリーの大冒険は、ACTが苦手なユーザーでも、思わず引き込まれてしまうことマチガイなしだ。ストーリーと呼べるようなものはまだ明かされていないが、自分が勤めている製鉄工場の不具合を修理するために、タマゴのチャーリーが工場内全60ステージを駆け回るのだ（各ステージのクリア後に、ムービーが流れる）。ときおりキラリと光るギャグも用意されているらしいぞ。

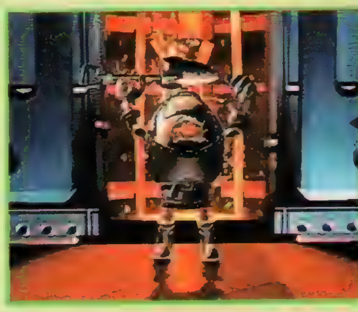
リズム&ヒューズ社が企画制作!

映画「ベイブ」（子ブタが大活躍する、心温まるアクションコメディ）のCG制作でアカデミー賞を受賞した（最近ではバットマン&ロビンにも参加）リズム&ヒューズ社が、『エッグ　オブ　スティール』の企画制作を担当している。以前からこのゲームはプレイステーション用に開発しているというアナウンスが同社のホームページで行われていたが、それをプロデュースしていたのが、エニックスだったのだ。ハリウッド映画で磨き上げられたR&H社の最新CG技術と、コンシューマゲーム市場でエニックスが培ってきたノウハウが、今、合体する。



りりしいぞチャーリー

珍しくキリッと引き締まった表情で、溶鉱炉（?）を進むチャーリー。やっぱり落ちたら溶けるよね、やっぱりね。



まさに鋼鉄のタマゴ?

これはもしかしてボスキャラなのか? それともそのタイトルの通り、鋼鉄の鎧をその身にまとったチャーリーなのか?



どんな冒険が……

落ちていく先には、一体どんな敵が、あるいは謎解きが、チャーリーを待っているのだろうか……。続報に期待しよう!!

暴走した製鉄工場を修理しようとするタマゴのチャーリー。ムービーパートとアクションパート、どちらも世界最高峰のCG技術で描かれているぞ。

from スタッフ

［ハイクオリティなアニメーション、そして未来を感じさせるフィルムメイキングで、私たちはあなたを、見たこともないような製鉄工場に御招待します（ディレクター／ダン・カルナトロン）］

スターオーシャン ザ・セカンドストーリー



うっそうとしたジャングルの道なき道を進む主人公

ふと不思議に思うのだが、この画面では主人公は奥から手前に向かって進んでいるように見える。これはデモシーンの一部なのだろうか、それとも、こういう進み方をする場面もあるということなのだろうか？

- ファンタジック・スペース・オデッセイ
- 発売日未定
- 価格未定

エニックスといえば、やはりその代表作「ドラゴンクエスト」シリーズの印象が強いせいか、今回発表された唯一のRPGである、この「スターオーシャン　ザ・セカンドストーリー」には、発表会場でも多くの注目と期待が集まっていた。この見事な背景グラフィックは、味わい深いものがある。

スターオーシャン　ザ・セカンドストーリー
STAR OCEAN The Second Story

前作から継承されるシステム

このソフトはSFCで発売された人気RPGの続編なので、いくつかのシステムは、前作から継承されるようだ。まず三次元新戦闘システム「フルモーションアクティブバトル」がバージョン2になる。他にも、キャラクター能力値成長システムの「アイテム・クリエーション」、パーティ・コミュニケーションシステム「プライベートアクション」、サウンドドライバーシステム「新VRSS(Virtual Reality Sound System)」などが、それぞれパワーアップして継承されるようだ。

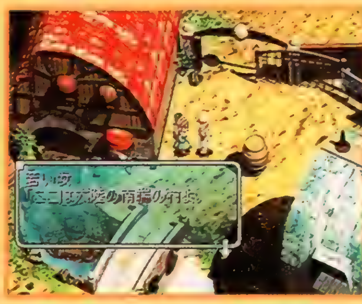
追加される新システムも！

前作から継承されるシステムもあれば、当然、今回新たに追加されるシステムもある。その3つについて紹介しておこう。まず最初は、新シナリオシステムである「ダブルヒーローシステム」。これは読んで字の如く2人の主人公が登場するのだろうか。2つ目は、新キャラクター能力システムとされる「スーパー特技コマンド」。これもそのまま読んで字の如く、各キャラに特技が用意されるということか？　そして最後がキャラクターの成長に関する新システム「プレイベートエイム（＝狙う、志すという意味）」だ。



奥行きのある戦闘

新三次元戦闘システムというだけあって、戦闘シーンは奥行きを感じさせる立体感にあふれたものになっている。



人々との出会い

大陸の南端に位置するという村を訪れた主人公。RPGにはつきものの、人々との出会いの一幕だ。どんなイベントが起こるのかな？



牧歌的な風景

上の写真の村だろうか、非常にのどかな風景の中をゆく主人公。プリレンダリングされた風景は、本当に美しい。

from スタッフ

［ゲームを作るにあたって、ストーリーの面白さも重要ですが、様々なゲーム性を目いっぱい楽しめるゲームに仕上げたいと思っています。（株式会社トライエース代表取締役／浅沼稔）］

TGS'97秋緊急レポート

エニックスPS5タイトル発表!! 前作をはるかにしのぐスケールで、『MYST』続編登場!!

RIVEN

THE SEQUEL TO MYST



あまりにも美しくそして幻想的な世界へようこそ

このクオリティのグラフィックが用意され、なおかつ1時間以上に及ぶCGアニメが収録されているという『RIVEN』。CD70数枚分相当というのもうなずけるというものだ。

■AVG
■年末予定
■¥7,900
■CD5枚組

PSだけでなく、SSでも大好評を博したAVGの名作が、オリジナルのパソコン版から数えると実に4年ぶりに帰ってくる！ グラフィックやムービーの、あまりにも膨大なデータ量のため、現在は圧縮作業の真っ最中なのだ!?

リベン ザ シークエル トゥ ミスト

RIVEN THE SEQUEL TO MIST

前作をはるかにしのぐスケール

非直線的でマルチなゲーム展開、第一人称の視点（いわゆるプレイヤー視点）、最小限のインターフェイスなどなど、とにかく現在のCD-ROMで供給されるAVGの基礎を作ったとも言われる前作、『MYST』。その謎の難しさから、PS版も大きな話題を呼んだものだった。その前作から4年の歳月を経て登場したこの続編『RIVEN』は、前作をはるかにしのぐ膨大なデータ量を持っている。今現在のデータ量のままで発売したとすると、CD-ROM70数枚組になってしまうというのだ！

未知なる世界に足を踏み入れる

ゲーンと……その腐りきったやり方の裏をかくためには、まだ時間がある今のうちに、誰かを送り込まなければならない。そう、永遠の、未解決の争いによって「ばらばらに引き裂かれた」世界に、類まれなる美しさ、陰謀、そして裏切りの世界に飛び込む準備をするのだ。私、アトラスだけの力では足りない。思っていたよりも、そのダメージは広範囲に及んでいる。一刻も早く、すべての者たちをRIVENから退去させなくてはならない……。

これがRIVENのプレストーリー。美しく幻想的な世界にマッチした、詩的な設定だ。



謎のアイテム……
金属製の地球儀のような謎のアイテム。画面に現れるすべてのものには何か謎が用意されているという。すさまじい高密度だ。



入り江の風景
入り江の中央に浮かぶ小島には、何か謎の物体が見える。あまりにも青い青空が、逆に不気味な雰囲気を演出している。



前作PS版の画面
左は、前作PS版の画面写真。今回公開されたものとは比べられないが、今なお新鮮な印象を受ける不思議なグラフィックだ。

from スタッフ

［前作のMYST島は、すべての面において、今回のRIVEN島に比べると、10分の1程度の幾何学的なディティールしかありません。（サイアン社開発スタッフより）］

あの大ヒットゲーム「ファイナルファンタジーⅦ」の海外版がリニューアルされ、さらに日本語版となって今ここに。さまざまな改良が施され、ますます遊びやすくなって、この秋、緊急発売!!

Triple Platinum Anniversary

あの「FFⅦ」がリニューアルされて帰ってきた！

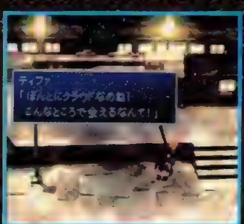
FINAL FANTASY INTERNATIONAL

ファイナルファンタジー

ココが違う！

「インターナショナル」の主な改良点

EVENT 1
新しいイベントの追加で物語がわかりやすく！



オリジナル版にはなかった、クラウドの過去を知ることができる新イベントがいくつか追加された。ストーリーをより深く堪能できるようになるだろう。

ENEMY 2
ラスボスよりも強い!?2体のウェポンが追加！



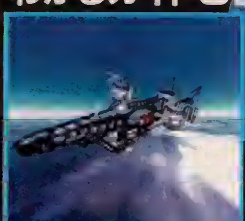
アルテマウェポンの他に、さらにエメラルドウェポンとルビーウェポンの2体が新たに登場し、戦うことができる。しかも、その強さは、ラスボスを上回るとか。

SYSTEM 3
もっと遊びやすく！プレイアビリティの大幅向上！



マップの出口を表示できたり、マテリアの付け替えがラクになったりと、遊びやすくシステムが改良された。また、全体的なゲームバランスも調整されている。

PREMIUM 4
「FFⅦ」のすべてがわかるガイドCD同梱！



マップ、ムービー、データ、さらには貴重な設定資料の数々などを収録したデータベースソフト「FFⅦパーフェクトガイド」を同梱。PSで閲覧できるのだ。

「ファイナルファンタジーⅦ インターナショナル」10月2日発売！

今年1月に発売され大ヒットとなった『ファイナルファンタジーⅦ』が、販売総数300万本突破を記念して『インターナショナル』として、再リリースされることになった。この『インターナショナル』とは、今月アメリカで発売された北米版『FFⅦ』を、完全に日本語化したもので、システムやバランスの改良、イベントの追加など、さまざまなリニューアルが施された、いわば「完全版」となっているのだ。

さらに、『FFⅦ』のすべてがわかるデータベースソフトの「パーフェクトガイド」が同梱された4枚組で、なんとお値段据え置きの¥6,800！『FFⅦ』未経験の人はもちろん、すでに極めた人も、これを機会にもう一度「FF」ワールドに旅立とう。

ファイナルファンタジーⅦ インターナショナル

10/2 RPG	▶¥6,800	▶スクウェア
	▶MC(2ブロック)	▶CD4枚組



クラウドふたたび！

「FF VIIパーフェクトガイド」がついて

4枚組 ¥6,800!

パーフェクトガイドの主な機能を紹介。ただし、オリジナル版を基にしているため、『インターナショナル』には対応していない部分もあるので注意。

MAP

ワールドマップからサブマップまで完全網羅 ショップや宝箱のデータもバッチリ！

ワールドマップからサブマップまで、すべてのマップを閲覧できる。宝箱がある場合はその中身、ショップがある場合は売っている物も参照できるのだ。また、そのマップ上で何らかのムービーが流れる場合は、そのムービーを見ることも可能になっているぞ。



▶街の全景から内部のマップまで、すべて収録。



◀ワールドマップから見たい場所をカーソルで選んでいく。

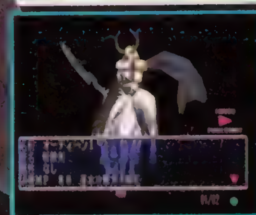


▲ショップのある場所をクリックすると、何が売っているかわかるのだ。

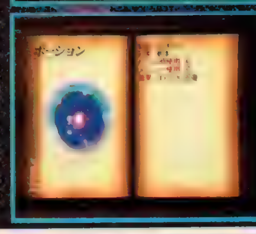
DATA

アイテム、魔法、マテリア……すべてのデータを収録

ゲームに登場するすべてのアイテム、マテリア、モンスターなど、ありとあらゆる詳細なデータを参照できる。召喚獣のデータの場合、登場シーンのムービーまで鑑賞できるという至れり尽くせりの作りだ。なお、これらの数値はすべてオリジナル版のものになっている。インターナショナル版ではゲームバランスが再調整されているので、モンスターデータなど、残念ながら対応していないのだ。



▶アイテムのデータはすべてイラスト付き



◀攻略本にも載っていないような、詳細なデータがわかる

GRAPHIC

ハイクオリティCG、設定資料を満載！

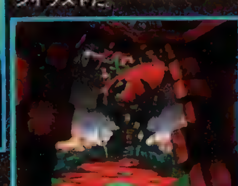
CD入れ替えのときに表示される、各キャラクターごとのハイクオリティCGや、貴重な設定資料の数々を鑑賞することができる。

また、飛空艇ハイウインドやクラウドのバイクなどの乗物に関しては、設定を基に新たに造られたポリゴンのデータを収録している。回転させながらじっくり鑑賞することが可能になっているぞ。未公開のイメージイラストも入ってお得な1枚だ。



▲CGは、見たいところにアイコンを合わせると、拡大表示することもできる。

▼初期のイメージボードなどの設定資料も満載。ちなみにこれは、コスモキャニオンの初期のイメージイラストだ。



「インターナショナル」はどこが変わったのか？

徹底検証

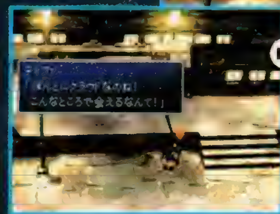
●数々のリニューアルが施され、生まれ変わった『FFⅦ』。ここでは、追加・改良された部分をもっと具体的に紹介していこう。

EVENT

追加イベント

メテオ発動後、ティファとクラウドの過去に関するイベントが発生！

北の大空洞でメテオが発動するイベントの後（DISC2以後）、新たにティファとクラウドの過去に関するイベントが発生するようになった。クラウドがアバランチに入った経緯が明らかになるぞ。





ティファとクラウドが再会！

◀▲具体的にどう挿入されるのかは不明だが、発生するタイミングを考えると、ティファの回想という形になりそうだ。

ENEMY

新たなる強敵

新たに2体のウェポン登場！

アルテマウェポンとは別に、エメラルドウェポンとルビーウェポンが登場し、戦えるようになった。これは、『FFⅤ』でいうところのオメガと神龍のようなもので、ストーリーには特に関係のないボスキャラだ。その強さは、ラスボスを遥かに超えるとのことなので、鍛え抜いたキャラで挑戦してみよう！

エメラルドウェポン

条件を満たすことで海底に出現するウェポン。海底を移動していると推測される。戦闘シーンの写真を見ると、左上に時間表示がある。どうやらエメラルドウェポンとの戦いには制限時間があるようだ。なにせ場所が海底なので、そう長くは戦っていられないのだろう。厳しい戦闘になりそうだ。

出現時期
水中戦ということは、潜水艦を手に入れた後か？



◀肩にある巨大な4つの穴は、超強力なビーム砲になっている。



◀戦闘中はカウントダウンがアリ。制限時間内に倒さないと、溺れるのかな？

ルビーウェポン

かなりの戦闘をこなした後に、出現するウェポン。巨大な触手や炎を使った攻撃をしてくる。かなり巨大で、その実力も相当なものと思われる。どこかに留まっているのか、それとも移動しているのかは今のところ不明だ。鋭いツメから繰り出される攻撃は、圧倒的な破壊力を持つものと思われる。

出現時期
アルテマウェポンを倒せるくらい強くなければ……。



◀数々の強敵打倒後、新たなウェポンが立ちふさがる。



◀激しい攻撃を繰り出してくるルビーウェポン。激戦が予想される。

注意！

シナリオに変更はない

さまざまなリニューアルを施した「インターナショナル」だが、ストーリーにはいっさい変更はない。オリジナル版をプレイしたユーザーが最も気にしているのは、おそらくエアリスに関することだろう。しかし残念ながら、シナリオに関してはオリジナルのままだ。



オリジナル



SYSTEM システム変更

より遊びやすくなったゲームシステムの仕様変更・追加

ゲームをさらに遊びやすくするために、システムにもいくつかの改良や仕様の追加が施されている。初心者でも快適にプレイすることができるぞ。ここでは、その具体的な変更点を紹介していこう。

バトル

エンカウントは少なく、経験値は多く！

戦闘は、全体的にエンカウント率が抑えられ、戦闘で得られる経験値が増加した。これにより非常にテンポのよいゲーム進行を実現。また、戦闘中R２ボタンを押すと、敵に対してターゲットマークが表示。攻撃箇所が複数あるボス戦で有効だ。

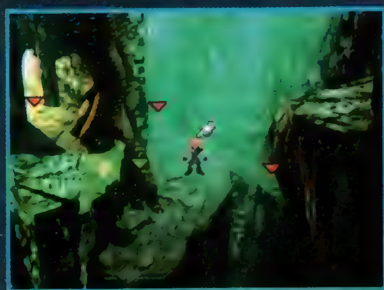


◀ポーズ中は画面に〝PAUSE〟と表示されるようになった。

フィールド

セレクトボタンで出入口表示

サブマップにいるときにセレクトボタンを押すと、キャラの位置を示す指カーソルのほかに、マップの出入口が表示されるようになったのだ。これで、マップのつながりがわかりにくいという不満は一気に解消。ダンジョンで迷う確率も大幅に下がったぞ。

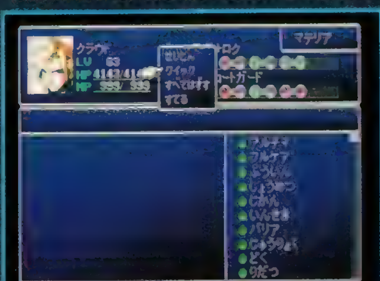


◀どこへ行けばマップが切り替わるか、一目瞭然なのだ。

メニュー

クイックコマンドでマテリア付け替えがラクに！

メニューコマンドのマテリア装備画面に、新たに「クイック」というコマンドが追加された。これは、現在パーティにいないキャラのマテリア交換できるコマンドだ。いちいちPHSで呼ぶ必要がなくなったのだ。



◀便利な新コマンド。また「せいとん」では、種類別に分けられるようになった。



◀「クイック」コマンドにより、パーティ内でのマテリア交換も簡単になった。

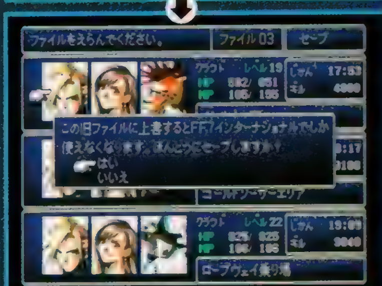
セーブ

『FFVII』のデータをコンバート可能！

『インターナショナル』では、オリジナル版のメモリーカードからセーブデータを読み込んでプレイすることも可能。新しいイベントを早く見たいという人も安心だ。ただし、一度読み込んだ後でセーブすると、もうオリジナル版ではロードできなくなるので注意。



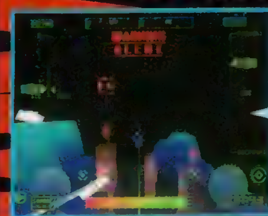
◀これは、オリジナル版のセーブデータを読み込んでいる画面だ。



◀『インターナショナル』でセーブすると、もうオリジナル版では使えない。

ミニゲームも改良された!!

ゲームの至るところで登場するミニゲームにも改良が施されている。大きな違いは、あの難しかった海底での潜水艦バトルの難易度が下げられたことだ。潜水艦バトルが苦手だった人も、これでもう安心だ。また、スノボゲームではティファとシドも乗れるようになった。これは、チョコボレース同様、スノボをするときにランダムで登場するらしいぞ。



オリジナル

◀難しかった潜水艦ゲーム。泣かされた人も多いのでは？

ティファとシドがスノボに乗る！





▲今度はティファとシドもスノボに乗っちゃいます。やはり、スノボをするときに「私にも乗らせて」とおねだりしてくるのかな？

他にも改良点はある？

ここに紹介した以外にも、どうやら細かい変更点はまだあるようだ。次号以降でも、この変更点を中心に紹介していく予定だ。発売までまだあと少しあるので、今のうちにもう一度オリジナル版をプレイしておくというのもいいかもしれないぞ。

REAL ROBOTS FINAL ATTACK
リアルロボッツ ファイナルアタック



次々と新作を発表して波に乗っているバンプレストから、おなじみのリアルロボットたちが３Ｄ空間で戦いを繰り広げる注目作が登場!! 気になる内容に迫ってみるぞ。

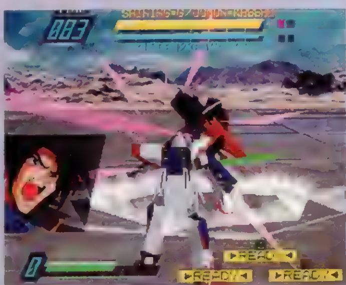
リアルロボッツファイナルアタック

12月（予）	▶¥6,800（予） ▶バンプレスト
3DSTG	▶TC ▶2P対戦可

 イラスト／さいとうつかさ

夢の対決がここに実現!その白熱のバトルとは!?

ゲーム内容は、リアルロボットたちが3Ｄ視点（自機を後ろから見た状態）で戦う対戦ＳＴＧ。自機と敵が向かい合う形でキャラクターが配置され、装備している3つの武器を使用して戦う。移動には✚キーによる前進後退、左右移動と、ボタンを使用するジャンプがある。ジャンプ中に下降ボタンを押すことで、緊急着地することも可能だ。また、ブーストボタンによる加速ができ、✚キーと組み合わせることで左右、または画面の奥と手前へダッシュ移動も可能。ジャンプ中のダッシュ移動もできるので、スピード感あふれるバトルが楽しめる。ここでは、このゲームの魅力を3つのポイントにまとめて紹介。ロボットアニメファンのマニア心をくすぐる、お楽しみ要素がギュッと詰まっているこのゲーム、かなり期待していいデキだぞ！



▲リアルロボット同士の戦いは、このゲームが初めてだろう。まさにドリームマッチ！

3D

疑似3次元の空間内を縦横無尽に移動することができる

機体は左右の移動だけでなく、3Ｄ空間の利点を生かした画面の奥または手前への移動（前進後退）を可能にしている。また、ステージには都市や森、荒野などがあり、地形によっては障害物が配置されていたりと、特性を持っているので戦略性が高いのだ。3Ｄバトルの醍醐味が思う存分味わえるぞ。

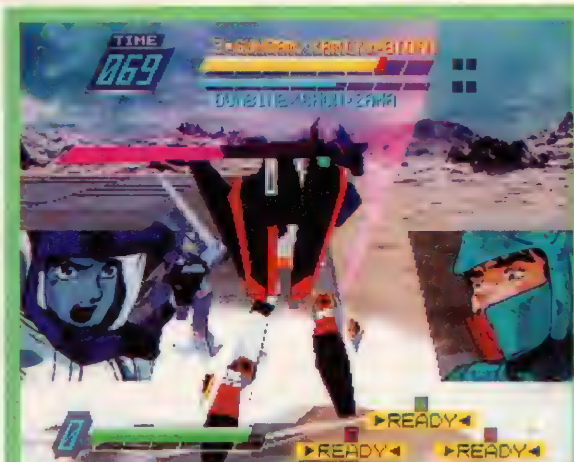

◀手前に自機、画面奥に敵が配置される。



▲3Ｄ空間を自由に移動できるので、とても気持ちがいいのだ。地形も変化に富んでいて、立体感が伝わってくるよね。

演出

マニア心をくすぐるカットイン＆名セリフでシビれる〜!!



◀お互いのパイロットの顔グラフィックが、リアルタイムでカットインされる。挑発セリフもあるぞ。

ゲーム中に必殺技を使用したり、ダメージを受けたりすると機体に搭乗しているパイロットの顔グラフィックがカットインされ、声優さんによるボイスでセリフをしゃべってくれるのだ。もちろん出演している声優陣は、当時のＴＶアニメと同じキャスト。臨場感たっぷりで、それぞれの主人公パイロットになった気分でプレイできるのがうれしいよね。

対戦

画面分割と通信ケーブルで熱い対戦プレイが楽しめる

1台のモニターで対戦する場合は、画面を2分割してプレイすることになるが、このゲームは通信ケーブル対応なので2台モニターを用意すればフル画面での対戦が楽しめるのだ。燃えるぜ!!


◀通信対戦では、画面が広くてプレイしやすい。



▶1台のモニターを使用すると、このように画面を2分割して戦うことになるのだ。

搭乗せよ10機のリアルロボットたち!!



プレイヤーキャラとして登場するリアルロボットは、ここに紹介している10体。それぞれの機体には原作（バンプレオリジナルもいるけど）と同じパイロットが搭乗し、ＴＶアニメさながらの戦いを繰り広げるのだ。機体は機動性に優れたものやパワー重視、接近戦を得意とするタイプなど、それぞれに特徴を持っている。どれもファンのイメージに忠実なので、納得すること間違いなし。

また、各リアルロボットには飛び道具や近距離戦でのソードなど、３つの武器が標準搭載されている。特殊操作による必殺技もあるぞ。

ガンダムエックスディバイダー

「機動新世紀ガンダムX」に登場した機体。サテライトキャノンが大破したGXを改修し、武器を強化している。巨大なシールドが特徴的で、ゲーム中でも役立つ。





DATA
- 全高17.1m ●体重7.7t
- 操縦者：ガロード・ラン
- 武器：バスターライフル
  ビームソード
  バルカン

ドラグナー1 カスタム

「機甲戦記ドラグナー」に登場した機体。ドラグナー１を改装してパワーアップを図っている。大きな翼を持つところから、ゲーム中では空中戦が得意なのかも。





DATA
- 全高17.5m ●体重78.7t
- 操縦者：ケーン・ワカバ
- 武器：レールガン
  ミサイルランチャー
  手榴弾

ウォーカー・ギャリア

「戦闘メカ・ザブングル」に登場した機体。見るからにパワーファイターのイメージが強い。ゲーム中でもブーメランを使用した攻撃や投げ技が迫力満点！

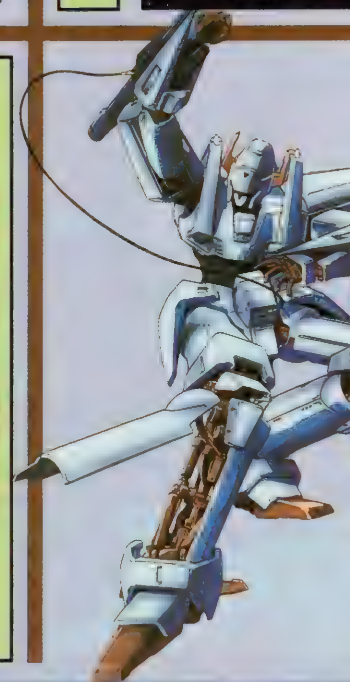




DATA
- 全高18.6m ●体重124t
- 操縦者：ジロン・アモス
- 武器：バズーカ
  イディオム・ミサイル
  イディオム投げ

エルガイム

「重戦機エルガイム」に登場した機体。スマートなフォルムからは想像もつかない強力なパワーランチャーを発射する。ゲーム中にも、必殺技として使用可能だ。





DATA
- 全高20.7m ●体重19.1t
- 操縦者：ダバ・マイロード
- 武器：パワーランチャー
  セーバー
  Sマイン

ダンバイン



「聖戦士ダンバイン」に登場した機体。コンパクトな機体なので移動力が高く、ゲーム中ではオーラソードによる接近戦が得意。



DATA
●全高6.9m●体重4.4t
●操縦者：ショウ・ザマ
●武器：オーラソード（縦）
オーラショット
オーラソード（横）

シャイニングガンダム





「機動武闘伝Gガンダム」に登場した機体。必殺技のシャイニングフィンガーは、ゲーム中でも見られるのだろうか？

DATA
●全高16.2m●体重6.8t
●操縦者：ドモン・カッシュ
●武器：シャイニングショット
ビームソード
マシンキャノン

Zガンダム



「機動戦士Zガンダム」に登場した機体。強力なビームライフルと、機動力を生かした戦いが期待できる。変形は!?



DATA
●全高19.85m●体重62.3t
●操縦者：カミーユ・ビダン
●武器：ビームライフル
ビームサーベル
グレネード

R-1

「新スーパーロボット大戦」に登場したオリジナルキャラ。実装している武器がすべて実弾兵器なのが特徴。





DATA
●全高19.1m●体重50.2t
●操縦者：リュウセイ・ダテ
●武器：Gリボルバー
コールドメタルナイフ
W・Gリボルバー

R-2



R-1同様、オリジナルキャラ。強力なビーム兵器を使用し、重装備と装甲のため機動性に乏しい。火力には期待できる。



DATA
●全高18.2m●体重80.4t
●操縦者：ライディース・F・ブランシュタイン
●武器：マグナ・ビームライフル
ビームサーベル、ビームチャクラム

R-3





R-1、2同様のオリジナルキャラ。フォルムが女性型なのが特徴だ。残念ながらゲーム中では3機の合体はないようだ。

DATA
●全高15.3m●体重49.4t
●操縦者：アヤ・コバヤシ
●武器：ビームソード
ビームソード
ストライク、シールド



ただ速く走るだけではなく、マシンと、そして何よりもプレイヤー自身を成長させていく……そんなRCGが、登場する。TGS'97秋でSCEIが突如発表したこのタイトルは、従来のRCGの枠を軽く凌駕して、「カーライフ・シミュレーション」とでも呼ぶべき、新たな地平を目指しているのだ！

カーマニア、RCGファン感涙のグラフィック



GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

グランツーリスモ

グランツーリスモ	
11月(予) SLG+RCG	▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC(ブロック数未定)2P対戦可

モードはこの2つ！ でも奥深さは無限大!!

登場車種は日米英を代表する10社から人気の128車種だ!!

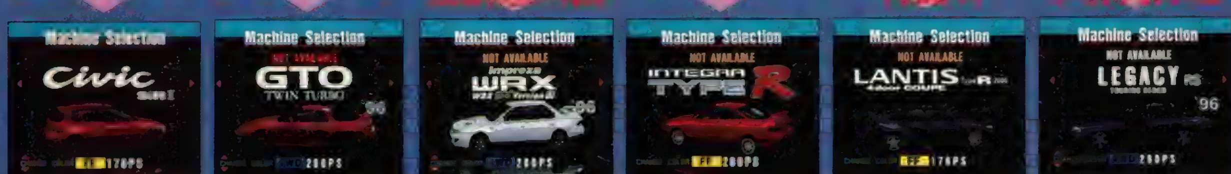
クイックアーケード・モード

通常のレースモード……だが、ただ走るだけでなく、初心者に優しいドライビング・アシスト機能、画面分割による2P対戦など、様々な要素が詰まっている。

グランツーリスモ・モード

そしてこのモードが、別名カーライフ・シミュレーションとも呼ばれれるモード。レースで稼いだ賞金で、より良いマシンを手に入れていくのだ(最初は中古車)。

この超美麗&超リアルな『グランツーリスモ』に登場するマシンは、日米英を代表する人気メーカー10社から計128車種。その一部を画面写真で紹介します。





クイック Replay アーケード

PSの限界はまだ来ない!? 超美麗なリプレイ劇場!

2つの視点を示す下の2点とマシン選択画面を除いて、このページで紹介している画面写真はすべてリプレイ時のもの。その美麗さは、稚拙なたとえだが一瞬ビデオを見ているような錯覚を起こしてしまうほどだ。とにかくハンパじゃなくキレイだぞ!!

ドライバー視点



◀これだけのグラフィックだと、コワイくらいだ…。

後方視点

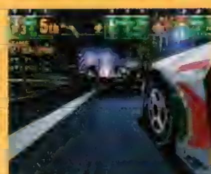


◀どちらかといえば初心者は、安心できる視点かも。

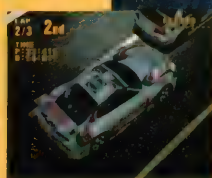
スープラLM



▲中央の白いマシンが、スープラLM。暗い画面(夜)でもマシンははっきり見える。



▶標識の文字なども、読めるレベル。誌面よりも画面はもっとキレイだ。



◀マシンのフォルムも、一切の妥協なく実車そのままに再現している。

R32型スカイライン



▲かなり引いた位置からのカメラでも、マシンの様子がよくわかる。



▶流れるようにワインディングするコースも、美麗に表現。



◀車体の反射する光も、見事に表現している。車好きはたまりませんな。

S13シルビア



▲後続のマシンに何かトラブルが発生しているようだ。今のうちに差を稼ぎ出そう。



▶タイヤの軋む音が聞こえてきそうなシーン。効果音ももちろん本物だ。



◀今度はこっちがスピン! 最高速重視のマシンだけに、立て直しは…。

旧型シビックEG6



▲小さいながらも人気車種。このかわいいフォルムは、今も多くの人に愛されている。



▶旋回性能が高く小回りの利くマシンだけにコーナーは重要。



◀スタートの瞬間。最初の直線は、シビックじゃちょっとツライけどね。

レガシィ'96年モデル ツーリングワゴンGT-B



MR2 GT-S



プレリュード SiVTEC



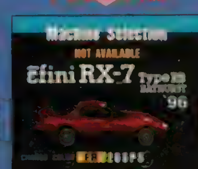
プリメーラ2.0Te



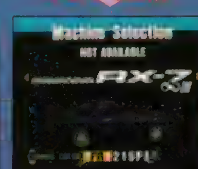
ユーノスロードスター V-SPECIAL



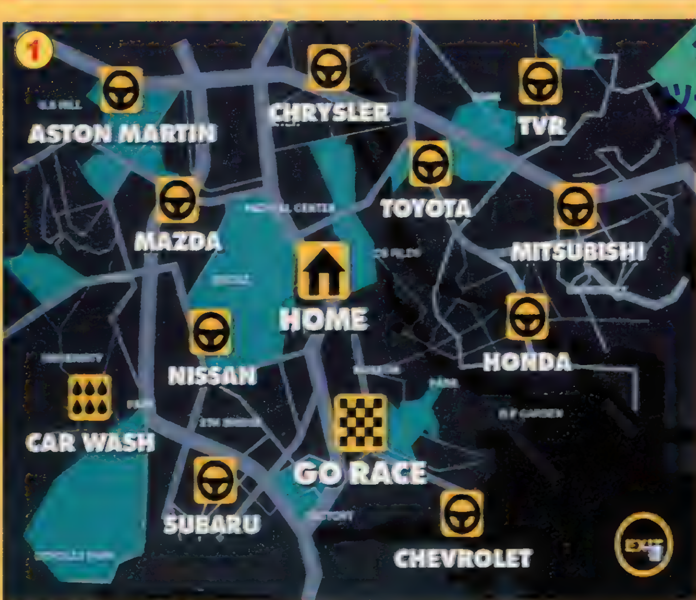
FD型アンフィニ Type RB



FC型RX-7 アンフィニIII



グランツーリスモ 最初は中古車からスタート！ でもいつかは……



「グランツーリスモ」の中心的なモード。わずかな所持金で中古車を購入し、なんとかチューンナップしてレースに参加、そこで得た賞金でより良いマシンに買い替えたり、チューンしたりするのだ。現実のカーライフそのままの楽しみが味わえるぞ。

メモリーカードにも完全対応のRCG

一種の育成モードとも言えるこのグランツーリスモ・モードでは、当然、メモリーカードにデータをセーブすることができる。セーブしたマシンを使用しての対戦や、またマシン、パーツの売買などもできるようになるらしい（詳細は不明）。

登場128車種を誇るこのゲームだけに、おそらく自分の育て上げたマシンが自分にとって最速のマシンになるはず。そういう意味でもセーブデータで対戦できるのは嬉しい機能だよね。

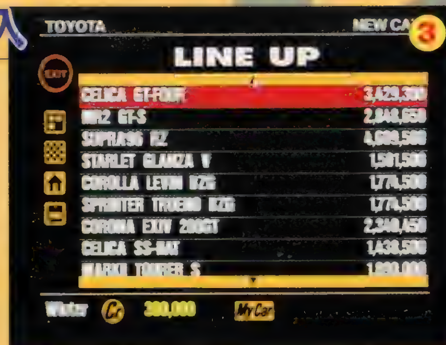
マップ画面

プレイヤーは、この決して大きくはない（？）町で生活している。ショップに出かけてマシンを物色したり、チューンナップしたり、そして準備が整ったらレースに参加したりするのだ。いわゆるゲームの舞台である。自分の家には、ガレージがあるはずだ。



マシンを購入

さて、いよいよマシンを購入するのだが、もちろん手持ちの金額は非常に少ない。画面写真を見てもらえればわかる通り、新車はケタが違うくらいなのだ。まずはお手頃な中古車を探して購入し、チューンナップを繰り返し、レースの賞金を貯めよう。



ショップへ行こう

ショップでは、実にいろいろなことができる。マシンの購入だけを見ても、新車だけでなく中古車まで用意されているのだ。また、ショップを訪ねた日によっては、売っている車の車種や色などの品ぞろえが異なるのだ。

これもいいけど…



あれもいいけど…



◀新車はやっぱり気分いいよね。いいんだけどさぁ……。



ケタが違いませんか？

▶どれを見ても、所持金と比べてケタが違う！　やはり新車はあきらめて、まずは中古車を購入しよう。でも、いつかはきっとバリバリの新車でこの町を流してやる、レースにも勝ってやる……なんて思うあたりも、実際のカーライフそのままだよね。

洗車 ここに注目!!



えっ!?

メーカーのショップも、レース場も、自宅も何をするところかはよくわかる。でも、「GO WASH」＝洗車って？　もちろん車を洗うところにはまちがいないんだろうけど、過去のＲＣＧにはなかった施設だよね。やっぱりレースで汚れた車はしっかりキレイにしてあげなくちゃ。このへんもカーライフな感じなのだ。

S13シルビア K's 2000cc



スカイライン GT-R



スープラ96年モデル RZ



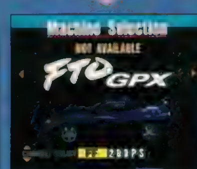
スプリンタートレノBZG



180SX TYPE X



FTO GPX



ランサー EVOLUTION Ⅳ GSR



で、結局のところ、中古車で…

新車はあきらめて、中古車選びに精を出す。まず気がつくのは、中古車コーナーでは買うだけでなく、売ることもできること。新車を買って、ここで売ることもできるのだ。また中古車を購入する場合、ショップにはこまめに足を運んだほうがいい。人気の車種、人気のカラーリングは売り切れていることが多いのだ。中古車こそ、鮮度が命なのだ。



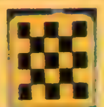
チューンナップに命をかけろ!!

新車でも重要なことなのだが、購入したのが中古車だとますます重要になるのが、チューンナップ。このゲームには、実在の自動車メーカーが持っているパーツショップがそのまま登場する。品ぞろえも、当然、実際に売られているものばかりだ。これらを効果的に組み合わせて、自分のマシン、そして走りにあったセッティングを見つけ出そう。

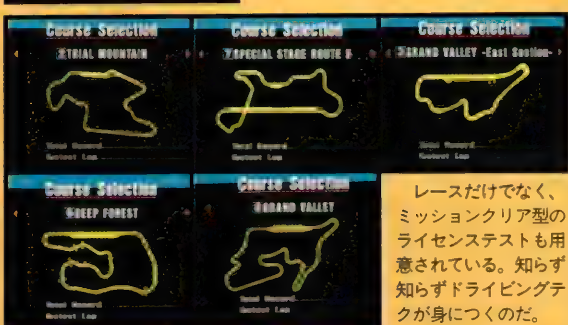


そして、いよいよレース参戦なのだ!!





基本的にお金はレースで勝つことでしか稼ぐことができない。しっかり勝ってしっかり稼ごう。下の写真で示したように、コースごとの特徴もハッキリしている。



レースだけでなく、ミッションクリア型のライセンステストも用意されている。知らず知らずドライビングテクが身につくのだ。

ミラージュ アスティ



セリカ GT-FOUR



EK シビック SiR-II



TOYOTA	
車種	タイプ
スターレット	グランツァV
カローラ	レビン　BZG
スプリンター	トレノ　BZG
コロナエクシブ	2000GT
セリカ	SS-ＩＩ
セリカ	GT-FOUR
マークII旧モデル	ツアラー V
マークII旧モデル	ツアラー S
チェイサー	ツアラー V
チェイサー	ツアラー S
ソアラ	2.5GT-T
ソアラ　96年モデル	2.5GT-T　VTTI
MR2	G-Limited
MR2	GT-S
スープラ　95年モデル	SZ-R
スープラ　95年モデル	RZ
スープラ　96年モデル	SZ-R
スープラ　96年モデル	RZ
JZA70スープラ旧モデル	TwinTurbo-R
AE86カローラレビン	GT-APEX
AE86スプリンタートレノ	GT-APEX

NISSAN	
車種	タイプ
フェアレディZ	Version　S　2by2
フェアレディZ	Version S TwinTurbo 2by2
フェアレディZ	Version　S　2seater
フェアレディZ	Version TwinTurbo 2seater
R32スカイライン	GT-R
R32スカイライン	GTS-t　Type　M
R32スカイライン	GTS
R33スカイライン	GTS25TypeS
R33スカイライン	GTS25t Type M　spec II
R33スカイライン	GT-R
R33スカイライン　97年モデル	GT-R
R33スカイライン　97年モデル	GT-R　Vspec
ニモス GT-R　LM	
S14シルビア	Q's
S14シルビア	K'S
S14シルビア　(マイナー前)	Q's
S14シルビア　(マイナー前)	K'S
S13シルビア	Q's　2000cc
S13シルビア	K'S　2000cc
S13シルビア　(マイナー前)	Q's　1800cc
S13シルビア　(マイナー前)	K'S　1800cc
プリメーラ旧モデル	2.0Te
プリメーラ	2.0Te
180SX　(マイナー前)	TypeX
180SX	TypeX
180SX	TypeS
パルサー旧モデル	Gti-R

HONDA	
車種	タイプ
NSX　90年モデル	
NSX　92年モデル	Type　R
NSX　97年モデル	
NSX　97年モデル	Type　S
NSX　97年モデル	Type　S　Zero
プレリュード旧モデル	Si
プレリュード旧モデル	Si　VTEC
プレリュード　96年モデル	Si　VTEC
プレリュード　96年モデル	TYPE-S
インテグラ	SiR-G
インテグラ	TYPE-R
EK シビック	フェリオ　Si　ＩＩ
EK シビック	SiR-II
CR-X デルソル	Vxi
CR-X デルソル	Si-R
CR-X デルソル	VG i
CR-X デルソル	Si-R
EG シビック	Si-R II
EG シビック	フェリオ　Si-R
CR-X　EF-8	Si-R
アコード	セダン SiR
アコード	ツーリングワゴン2.2

登場車種一覧

現在開発中のため、変更になる可能性があります

MITSUBISHI	
車種	タイプ
GTO　旧モデル	SR
GTO　旧モデル	ツインターボ
GTO	SR
GTO	ツインターボ
GTO	MR
GTO　96年モデル	SR
GTO　96年モデル	ツインターボ
ギャラン	VR-G　Touring
ギャラン	VR-4
エクリプス	GT
FTO マイナー前	GR
FTO マイナー前	GPX
FTO97年モデル	GR
FTO97年モデル	GPX
FTO97年モデル	GP　Version　R
ランサー	Evolution III　GSR
ランサー	Evolution IV　GSR
ミラージュ	アスティ
ミラージュ旧モデル	サイボーグ R

SUBARU	
車種	タイプ
アルシオーネ	SVX　Version　L
アルシオーネ	SVX　S4
レガシィ96年モデル	ツーリングセダン RS
レガシィ96年モデル	ツーリングワゴン GT-B
レガシィ	ツーリングセダン RS
レガシィ	ツーリングワゴン GT
インプレッサ'97年2ドアモデル	WRX-Sti　TypeR
インプレッサ96年モデル	セダン WRX
インプレッサ96年モデル	セダン WRX-Sti バージョンIII
インプレッサ96年モデル	ワゴン WRX
インプレッサ96年モデル	ワゴン WRX-Sti バージョンIII
インプレッサ（マイナー前）	セダン WRX-Sti バージョンII
インプレッサ（マイナー前）	ワゴン WRX-Sti バージョンII
インプレッサ（マイナー前）	セダン WRX
インプレッサ（マイナー前）	ワゴン WRX

MAZDA	
車種	タイプ
ユーノスコスモ	13B　TYPE-S　CCS
ユーノスコスモ	20B　TYPE-E　CCS
ランティス	クーペ2000　Type-R
ユーノスロードスター1600cc	V-SPECIAL
ユーノスロードスター1600cc	S-SPECIAL
ユーノスロードスター1800cc	V-SPECIAL
ユーノスロードスター1800cc	S-SPECIAL
FD 型アンフィニ RX-7	Type　R
FD 型アンフィニ RX-7	Type　RZ
FD 型アンフィニ RX-7	Type　RB
FD 型アンフィニ RX-7	Touring　X
FD 型アンフィニ RX-7	アンフィニIII
デミオ	GL-X

ASTON MARTIN	
車種	タイプ
DB7	
DB7	VOLANTE

CHRYSLER (Dodge)	
車種	タイプ
Viper	RT
Viper	GTS
CopperHead	

CHRYSLER (Plymouth)	
車種	タイプ
Prowler	

CHEVROLET	
車種	タイプ
Corvette96年モデル	
Camaro	

TVR	
車種	タイプ
Cerbera	
Griffith 旧モデル	500
Griffith	Blackpool　B340



オープニングムービー公開!!

1980年代に人気を博した、全7

ナムコミュージアムアンコール

ナムコ名作集が再び! これで本当に最後?

再度復活した『ミュージアム』シリーズもついに『アンコール』を迎え、終演が近づく今日この頃。オープニングムービーが公開されたぞ。そのストーリーは、今までのシリーズに登場したキャラクターが次々に登場し、この『アンコール』のキャラクターにバトンタッチして宇宙船ミライヤ号とともに宇宙の彼方に飛び去ってしまうというもの。果たしてこれは大団円を意味するのか、それとも…? 終わるのは、『メルヘンメイズ』が出るまで許しません。



◀編集部のロボ宮田がイチオシの「ローリングサンダー」。パターン忘れちゃったよ〜。

今度のパッケは…

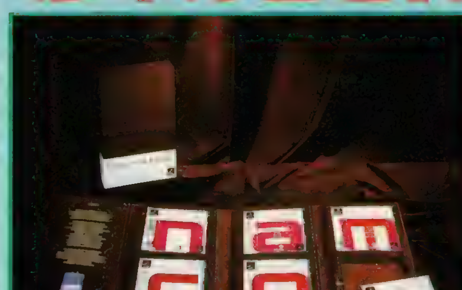
NAMCOの次は何かと注目されていたジャケットの文字は登録商標を意味する®記号。やっぱりコレで終わりなの?



◀このシリーズが終わってほしくない人は移植希望作品名を書いてナムコさんに送ろう。

初回特典 スペシャルBOX

「今まで当シリーズを支えて下さった皆様に感謝の意を込めて…」と、この『アンコール』では初回特典として、ナムコさんからビッグな贈り物。「VOL.1」から「アンコール」までの全シリーズやメモリーカードが収納できるスペシャルBOXがついてくるのだ。しかもお値段据え置きの¥5,800!! これはお得!! ということは、これでほんとにシリーズが終わるのか? 「フェリオス」は?



タイトルを収録!!

ジアム

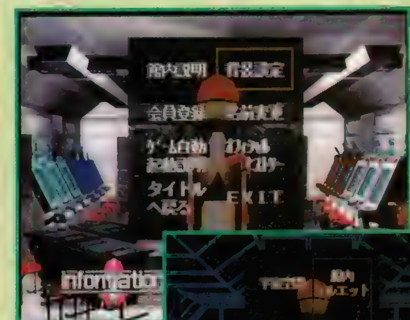
PSへの移植作業も着々と進行中。でも移植度は、やってみなくちゃわからない。懐かしさを求める人、完璧を求める人、ナムコファンの期待を集め、ナムコ名作集がここにアンコール!!



ナムコミュージアムアンコール

10/30 バラエティ	▶¥5,800 ▶ナムコ ▶MC（1ブロック）

ミュージアムが一新! ミライヤの機能も充実しているのだ!!



◀今までのシリーズとは違った印象を受けるメニュー画面。



▶背景の内装も4種類から選択できる。これは船内シルエットを選んだもの。

1980年代、東京蒲田に実際にあったナムコのロケーション「ミライヤ」。ワンダーエッグ2やナンジャタウンといった都市型テーマパークの始祖ともいうべき存在だったこの「ミライヤ」が、今回のミュージアムのコンセプトだ。実際にゲームスペースの中にいる感じで、基板やポップが見られるようになっているぞ。

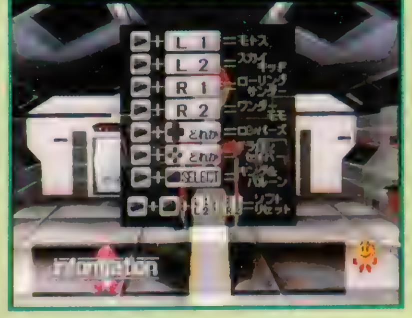


◀当時の資料が見られるおなじみの機能も、もちろん充実。

館内説明	館内の説明を行ったり、ゲーム筐体の配置図を見せてくれる。
背景設定	4種類あるゲームスペースの背景を好みに応じて選択できる
会員登録	名前の登録ができる
名前変更	登録済みの名前を変更できる
ゲーム自動起動	ロゴ画面やオープニングムービー、ミュージアムを経ずに、直接、好みのゲームを起動する方法を説明
オフィシャルヒストリー	ナムコのアーケードゲーム発売年表を見ることができる

便利なゲーム自動起動

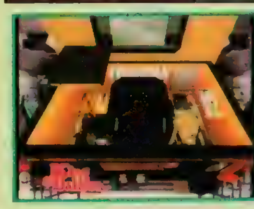
ここに表示されているボタンを押しながらソフトを立ち上げると、ナムコのロゴ画面やムービーをカットしてすぐに希望のタイトルが始められる。今まで問題視されていた読み込みが、これで解消されたかな。



◀遊びたいタイトルは決まってくるから、このコマンドを覚えちゃうのでは。

筐体を開けて基板を見られる

フタを開けて内部が見られたり、基板を取り出して見ることもできる。この他にも、筐体の下にある電源を入れる、という遊びや秘密の仕掛けが隠されているらしいぞ。



▲ゲーセンの店員感覚が楽しめる。遊びの要素も満載されているのだ。

▼「キング&バルーン」の基板。このグリーンなきらめきにポッ。



インスト閲覧

当時のインストラクションカードを見ることができる。拡大・縮小も思いのまま。



▲ゴーストたちが掲げている表示がジャマなら、消すこともできる。

プレイヤーデータ

今やおなじみとなったプレイヤーデータ。PSコロシアムでも何か募集するのかな?



▲プレイ回数や最短クリア時間など、プレイした結果が記録できる。

個性豊かなフタイトル



シリーズ化された傑作スパイアクション!!

ローリングサンダー

世界征服を企むマブーが組織するゲルドラに捕らえられたレイラを救うため、特殊工作員アルバトロスが、単身ゲルドラの地下要塞に乗り込む!! コテコテのストーリーが懐かしい名作アクションだ。アルバトロス要塞内部で武器や弾薬を調達し、いかにも手下って感じのマスカーを倒していくのだ。



▲武器はマシンガンと拳銃。マシンガンを持っていると、優先的に使用されるぞ。



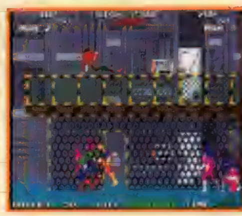
◀弾薬庫に入ると、弾が補充される。でもドアからマスカーが出てきたりするので注意は必要だ。

クリアデモも再現!!

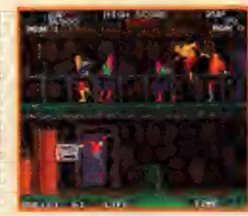


アルバトロスのシンプルなアクション

攻撃とジャンプ。シンプルな操作だからこそ人間味あふれるアクションが生まれる。



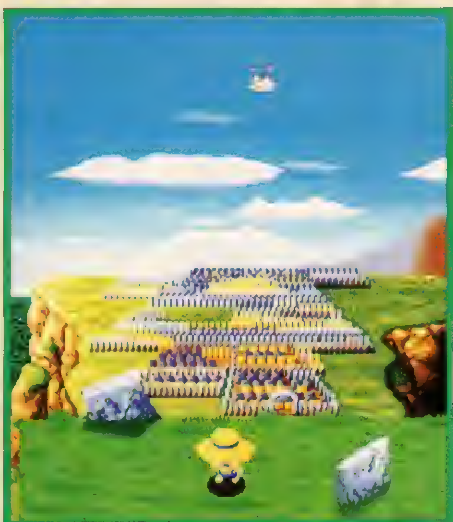
◀手すりがある場所では、ハイジャンプで2階へ。



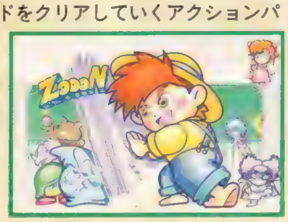
◀アルバトロスの華麗なる動きも見逃せないのだ。

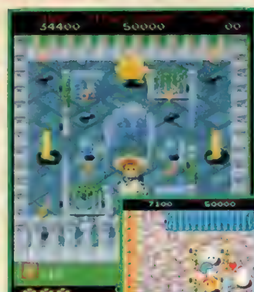
謎解きが楽しいアクションパズル!

ロンパーズ



さらわれたガールフレンドを追って、主人公のチャップがたどり着いたのは悪魔の迷宮。「ロンパーズ」は、この迷宮に仕掛けられた謎を解き、鍵を集めてラウンドをクリアしていくアクションパズルだ。モンスターを石板で倒しながら、知恵をしぼって鍵を取っていく奥深いパズル性が魅力だぞ。





◀スピードアップや敵の動きを止めるアイテムもある。



▶時間制限があるから、素早く謎を解いていこう。

石板を倒してやっつけろ!!

チャップに襲いかかるモンスターは、石板を倒してやっつけていく。まとめてたくさんの敵をやっつけると、高得点だ。鍵を集めていくパズルの楽しさとハイスコア狙いの熱さが詰まっているのだ。



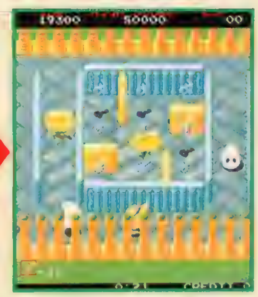
◀将棋倒しで、離れたところにいるモンスターも倒せるぞ。

たとえばこんなラウンドをクリアするには…

柵がジャマで外側から石板が倒せない四角の中にある鍵。これを取るには…? モンスターを倒すと卵が四角の中に現れそこからモンスターが生まれるのだ。つまり内側からモンスターに石板を倒してもらうわけ。頭を使ってクリアしよう。



▲外側からでは石板が倒せない。でもモンスターをやっつければ…。



▲四角の中にモンスターが生まれて、中から石板を倒してくれるのだ。

PS版の画面は初公開となる「ローリングサンダー」と「ロンパーズ」をメインに、全7タイトルを紹介。当時を知る人は懐かしさを感じてほしい。



BGMが話題になった
ドラゴンセイバー

「ドラゴンスピリット」の続編として発表された2人同時プレイ可能の縦スクロールSTG。対空ファイヤーのため撃ち「気合弾」や、ステージに合わせた「ドラゴンチェンジ」など、新要素を盛り込み、前作のBGMを使用してプレイできるウラ技も話題を呼んだ。TVのBGMにもよく使われたサウンドと、高難度全開の歯ごたえあるステージが魅力なのだ。



▼個人的にキライな(笑)ステージが続出。



気合弾

いわゆる「ため撃ち」。ドラゴンの種類(ドラゴンチェンジによって変更)によって、気合弾の特徴も変わっていく。破壊力は抜群。



◀硬い敵が多く出現するので、気合弾の使用頻度は高い。

ドラゴンチェンジ

チェンジアイテムを取ると、ドラゴンの種類が変わる。ドラゴンによって気合弾が異なるので、ステージに合わせてチェンジする。



◀各面の特徴に合った気合弾を使う。全体攻撃もできるぞ。



▲ボスキャラは攻略性が高く、倒し方を知らないと「ピギャ〜!!」と鳴きまくるハメになる。

ワンダーメーターをためてへんし〜ん♥
ワンダーモモ

ご存知、国民的ナムコギャルのモモが舞台の上で大活躍する痛快なギャルアクション。敵を倒してワンダーメーターをためると、ワンダーモモに変身するツボを押さえた設定がプリティなのだ。



▶ワンダーリングで、やっつけましょう。



「HELP!」の王様、助けて「THANK YOU!」
キング&バルーン

王様をさらうために敵軍が送り込んできた無数の風船。「キング&バルーン」は、王様を助けるために風船を撃ち落としていくSTGだ。ナムコ作品でいえば『ギャラガ』に近いかな。「HELP!」「THANK YOU!」と叫ぶ王様がカワイイ。



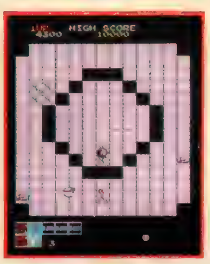
▲風船に捕まると「HELP!」と叫ぶのだ。



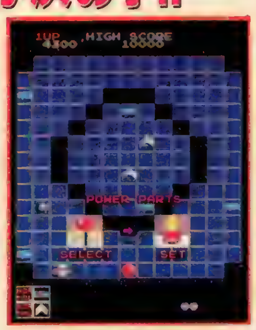
◀王様がさらわれない限り、何度でも復活できる。

知力とパーツセレクトが決め手!!
モトス

自機(モータースパナー)を操作して、敵に体当たりし、フィールド上から突き飛ばすシンプルなゲーム。パワーパーツやジャンプパーツをいかに有効に活用していくかという知的で戦略的な要素も見逃せない。全部で62ラウンドあって、やりごたえも満点だ。



◀ジャンプを使ってタイルにヒビを入れ、敵を落とそう。



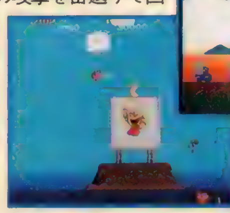
▲どのパーツをいくつ装着するか。節約することも大事なのだ。

ボタン連打で、ふっか〜つ!!
スカイキッド

2人同時プレイ可能のミッション制横スクロールSTG。敵の攻撃を宙返りで回避したり、攻撃を受けてもボタン連打で復帰することができ、一風変わったSTGとして人気を集めた。また隠しフィーチャーも満載。



▲敵の攻撃を受けたら、✚キーの上を押し、ボタンを連打すれば復活。



◀看板の上で宙返りすると、隠れキャラ(これはパックマン)が出現。

スクウェア最新作は初の3D ACT！

双界儀

ソウカイギ

『FFⅦ』『FFT』『サガF』と
ヒット作を生み出し続けている
スクウェアから、早くも新作情報
が届いたぞ！　気になるゲーム
ジャンルは、PSというマシンの
特性を生かした3D
アクション。実績のあるスタッフ
たちが手がける作品だけに
期待は高まるばかりだ。
異変後の日本各地を舞台に繰り
広げられるアクション&バトルを
画面写真で紹介していこう!!





▲イベントシーンではムービーが流れる。アクションシーンと同じモデルを使用していたり、フルボイス化されていたりと、スクウェアとしては初めてとなる演出が楽しめるのだ。
◀剣でモンスターに斬りかかっていく迫力ある戦闘シーン。光のエフェクトが美しい。

1997年12月、大異変は富士山からはじまった

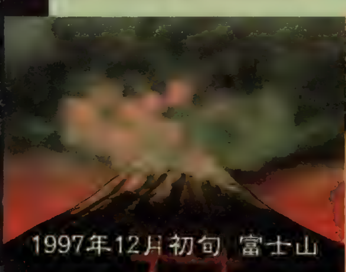
……富士山が噴火し、２つに引き裂かれた。その直後、日本各地で同時多発的に原因不明の大爆発が起こる。放出されたエネルギーは巨大な火球を生み出し、半径50キロという広域を焦土と変えてしまった。周囲のありとあらゆる物質が火球に引き寄せられ、最終的に全長150キロ、直径10キロという巨大な黒い石柱だけが残った。この災害で日本は人口の1/3を失う。それに追い打ちをかけるように各地に異形のモンスターまで出現するようになった。そんな混乱に満ちたある日、平凡な女子高生・御厨みづほに運命的な出来事が……。



1997.Dec.

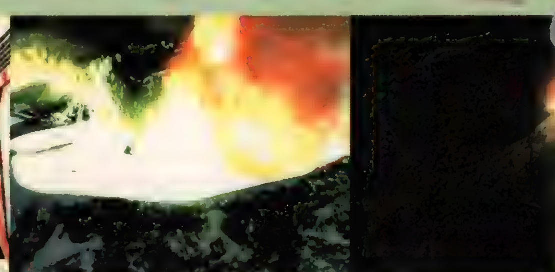
双界儀

冬予定 ACT	▶価格未定　▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)









あのユークス『闘魂烈伝シリーズ』と共同開発!!

360度フルポリゴンの世界で闘え！

この「双界儀」のフィールドは、すべてがポリゴンで作られている。異変後の日本各地を舞台に繰り広げられるリアルタイムバトルを存分に楽しもう！　また、フィールド内を前後左右上下にまで自由自在に移動できるだけに、操作方法が複雑なのでは？　という不安もあるが、心配御無用！　下で紹介している4つの動作がコントローラの各ボタンに割り振られている関係で、直感的にマイキャラを操作することができるからだ。操作は、1回ボタンを押すとひとつのアクションを行うのが基本だけれど、ボタンを押す回数や同時押しするボタンの組み合わせによって、特別なアクションをすることも可能になっている。対戦格闘のように複雑なコマンドも必要としないから、簡単操作で誰にでも奥の深いアクションが楽しめるのだ。





▲◀特殊攻撃発動時は、このようにハデなグラフィックで演出される。舞台が日本ということもあってか、和風というか無国籍東洋風な印象を受ける。

物理攻撃



基本的な攻撃方法

剣や弓といった手持ちの武器（武器によって射程距離や破壊力は異なるだろう）を使って攻撃する。ただし、装備を変更できるかどうかは不明。

特殊攻撃



必殺技扱いの攻撃

呪符（攻撃用アイテム）を投げつけたり、奥義を発動するためのアクション。破壊力は高そうだが、攻撃判定が出るまでにスキがありそうだ。

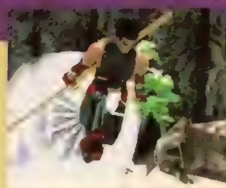
ジャンプ



軽やかに舞おう!

このゲームには実に様々な地形が登場する。それだけにジャンプをうまく活用しない手はない。戦闘時にも役立ってくれそうなアクションだね。

ブースト



素早く移動せよ!

その名の通り、高速移動したいときに使うアクション。敵の攻撃を避けたり、目的地に早くたどり着きたいときなどに使うことになりそう。

主役を演じるのは京野ことみちゃん

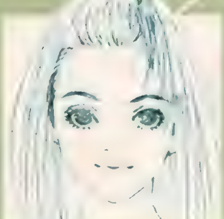
このゲームのキャラクターデザインを手掛けたのは、マンガ家の皇(すめらぎ) 名月(なつき)さん。そして、そのキャラクターたちに命を吹き込むのが大谷育江さん、大塚明夫さん、子安武人さん、山寺宏一さん、羽佐間道夫さん、堀内賢雄さん、笠原弘子さん、井上遥さん、田中真弓さん、石森達彦さんといった実力派ぞろいの声優陣なのだ。注目すべきはヒロインの御巫みづほを、京野ことみちゃんが演じるということ。もちろん、彼女にとって今回が声優初挑戦となるぞ。



真武居直柔(まぶいなおや)（CV：遠近孝一）



朱童(すどう)ひふみ（CV：天野由梨）



御巫(みかなぎ)みづほ



京野ことみ

▲ドラマやCFで活躍中の18歳。田村正和さんと共演したクリープのCFは特に有名。









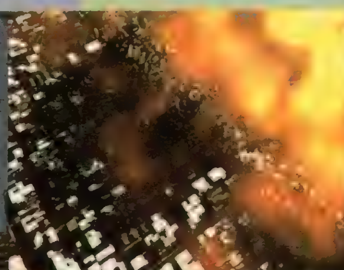
















3つの舞台で



あの熱い闘いが



よみがえる!!

格闘ゲームブームのきっかけとなった『ストリートファイター』シリーズ。
その歴史を代表する2作品と『ストZERO2』のマイナーチェンジバージョンを
収録したシリーズファン必携のソフトが登場！

ストリートファイターコレクション

10月(予) 対戦ACT	▶¥5,800 ▶カプコン ▶MC（1ブロック） ▶2P対戦可



ストリートファイターCOLLECTION
コレクション

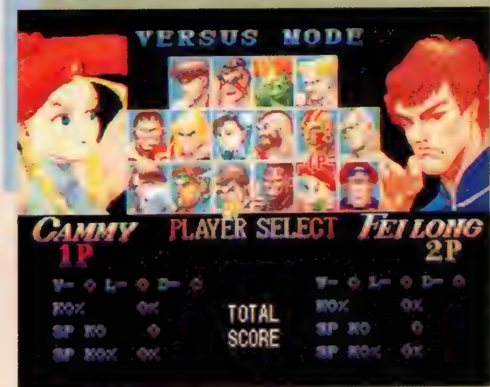
スーパーストリートファイターII

『ストII』シリーズの集大成!!

攻守のバランスと戦略性を重視した『ストII』本来のテイストを損なうことなく、大幅に進化を遂げたシリーズ第4弾。『ストII』シリーズは、ここで1つの完成を見たと言える。



▲同じ技でも、モーションやコマンドが変化したものがあるので、従来のシリーズと戦い方が変わってくるキャラもいるのだ。また、新必殺技が追加されたキャラもいるぞ。



◀登場キャラは全16人。新キャラの4人も非常に個性豊かだ。

『スパII』はここがスゴイ!!

●キャミィ、ディージェイ、Tホーク、フェイロンが初参加!!

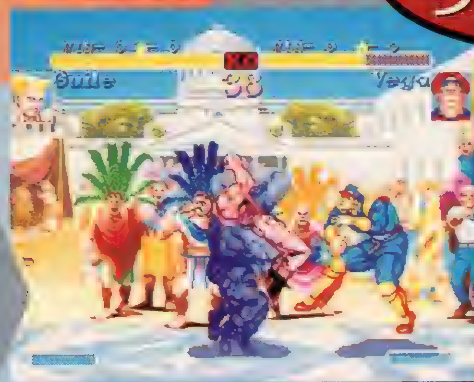
キャミィを始めとした、シリーズ初参加の4キャラが登場。これにより、総勢16キャラによる白熱のバトルが展開される！

●絶妙なゲームバランス!!

16人という多数のキャラが登場していながらも、シリーズ通して高い評価を得てきたゲームバランスはバッチリ。戦略性の高い戦いが楽しめるのだ。

スーパーストリートファイターIIX

新システムの採用で戦いは新時代に突入



現在「ストリートファイター」シリーズでおなじみとなっているスーパーコンボは、このゲームで初登場。これまでの緻密な戦いに一発逆転性を持たせ、最後まで気の抜けない緊張感を生み出したのだ。

『スパIIX』はここがスゴイ!!

●ゲームスピードが調節可能!!

このゲームでは、ゲームスピードを3段階に調節できる。遅くすれば緻密な、速くすれば爽快な戦いが楽しめるようになっているのだ。

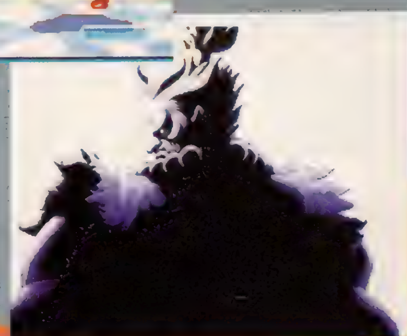
●爽快感バツグンのスーパーコンボシステム!!

攻撃を繰り出していくと、画面下のスーパーコンボゲージがたまっていく。MAXまでたまりきれば強力なスーパーコンボを出せるようになるぞ。

●豪鬼が初登場!!

もはやおなじみの〝拳を極めし者〟豪鬼は、このゲームで初登場。そのすさまじいばかりの実力に恐怖せよ!!

▲大破壊力のスーパーコンボ！　実はコマンド入力がシビアで、ゲームスピードが最速だと出すのがそれなりに困難なのだ……。

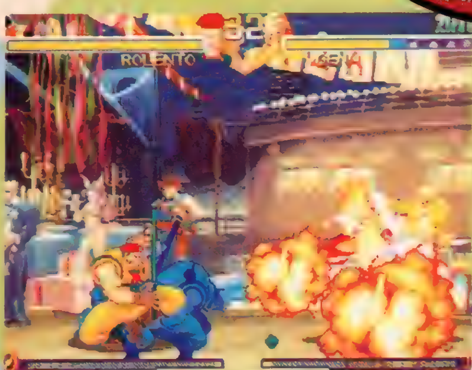


▶雷光に浮かぶ謎の影！　その男の名は豪鬼!!　……でも、彼を登場させる条件はかなり厳しいんだけどね。

ストリートファイターZERO2'

あの『ZERO2』のアレンジバージョン

すでに発売されている「ZERO2」にいくつかの要素を加えたアレンジバージョン。内容的にはアーケード版の「ZERO2 ALPHA」に近いが、ドラマチックバトルモードは入っていない。



▲スーパーコンボのレベルが3段階に調節可能。どの局面でどのレベルで使うか、戦略性が問われるのだ。



▶これがアーケード版「ZERO2ALPHA」で追加されたさくらの新必殺技、さくら落とした。

『ストZERO2'』はここがスゴイ!!

●新たにエキストラプレイヤーが8人登場！

「ストII」の性能を持つリュウ、ケン、春麗、ダルシム、ザンギエフ、サガット、ベガ、殺意の波動に目覚めたリュウの計8人の新キャラが参戦。

●新たなプレイモードを追加！

体力が回復せずに全キャラと勝ち抜き戦を行うサバイバルモード、真・豪鬼との対戦のみを行う真・豪鬼モードが追加された。

●新技の追加により、新たなる戦略が！

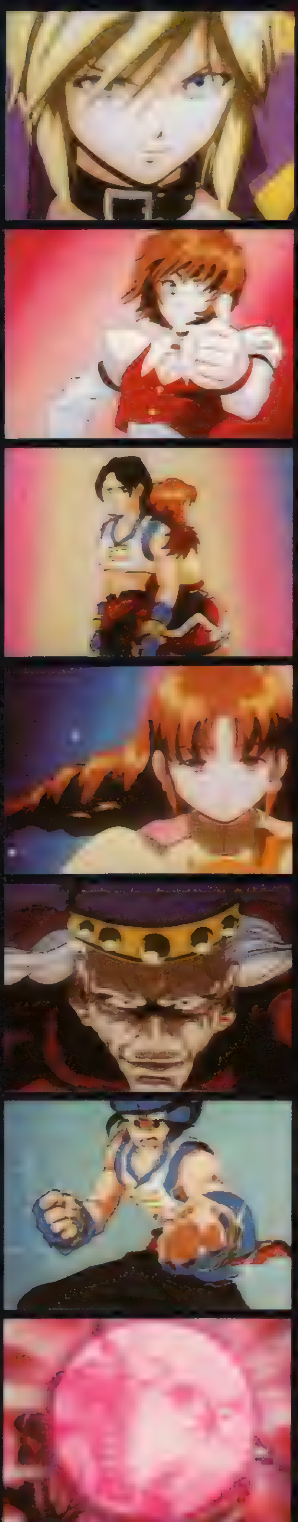
キャラによっては、必殺技や特殊入力技が新たに追加され、「ZERO2」での弱点が補われている。これにより、新たな戦略が必要となる！

●より使いやすくなったオリジナルコンボ！

オリジナルコンボ発動のコマンドが強パンチ＋強キックボタンの同時押しになり、「ZERO2」よりも出しやすくなったのだ。

CRITICAL BLOW

クリティカル ブロウ





『クリティカル ブロウ』はキャラクターや背景は３Ｄポリゴンで描かれているが、プレイ感覚は２Ｄ格闘ゲームそのままなのだ。今回は、メインキャラ１０人の中からピックアップした５人の紹介に加え、ゲームの魅力に迫ってみたぞ!!

クリティカル　ブロウ	
12月(予) 対戦ACT	▶¥5,800　▶バンプレスト
	▶MC（1ブロック）　▶2P対戦可

ポリゴンの常識をフッ飛ばす 超ドハデ格闘ACT

ポリゴン格闘ＡＣＴといえば、打撃系を中心としたリアルファイトタイプが主流になっている。しかし、このゲームは、技のアクションからエフェクト、ステージやシステムまで、従来のポリゴン格闘では見られなかった演出や要素を積極的に取り入れているのだ。とにかくすべてがドハデで、キャンセル技に超必殺技、一撃必殺となんでもあり！　秒間60フレームの動きも気持ちよい。

ステージの演出



◀背景にもポリゴンを使用して、立体感がよく出ている。奥行き感もバッチリ！

▼ポリゴンならではのカメラワークを駆使した、迫力のある演出にも注目しよう。



必殺技のエフェクト





◀▶こんなに派手なエフェクトは、ほかのポリゴン格闘ＡＣＴでは見られないよね。気分爽快とは、まさにこのことだ。

一発死の恐怖



◀どんなに残り体力があっても、相手を一撃で倒す必殺技を持っている。

注目のトレーディングシステム

“トレーディングモード”では、ライバルたちとの戦いで勝つとカードを入手することができる。カードには特殊な効果があり、装備することでキャラがパワーアップするぞ。また、カードは組み合わせて装備することも可能だ。



◀ほかのキャラの必殺技を使えるようになるのだ。

▼入手したカードはセーブでき、トーナメントやＶＳモードで使用可能。

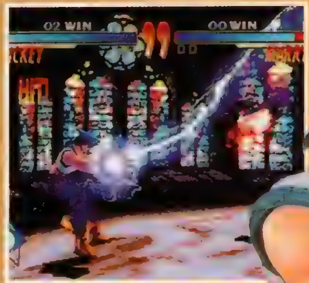


ゲームに登場する10人の戦士……今回はその中から5人を大紹介!!



◀この10人がメインキャラ。残りの5人は続報で紹介するぞ。

RICKEY LEON



▲両腕からサンダーを放ち、相手を攻撃する〝ライトニングウェイブ〟だ。



リッキー・レオン

◀〝ライトニングヴォルト〟は雷の玉を飛ばして攻撃する。ボタンを押し続けると攻撃力UP!

MAO CHENLING



マオ・シェリン



▶体の回りに氷の柱を出す〝フローズンスプラッシュ〟。対空技として有効そうだ。



◀これは両腕を広げ、身体を回転させながら飛んでいく〝フローズンファン〟だ。

KEI IWASE

▼片腕を突き上げ、上昇しながら攻撃する〝一宮流奥義 零・極〟。連続ジャンプで、多段ヒットが狙える強力な必殺技。





岩瀬 圭

◀大きく前に踏み込み、片腕で相手を吹き飛ばす〝龍〟。パワフルでかっこいいぞ。

CHIAKI ICHIMIYA



▲両手から気の玉を連続で繰り出す〝一宮流奥義 吼気砲・連〟。全弾命中すると大ダメージ!



一宮ちあき

▲〝連環風断脚〟は、ジャンプから連続でキックを繰り出す必殺技。キャンセルから出すと効果的だ。

BERSERKER

▼極太のレーザーを発射する〝モノアイブラスター〟は、相手にガードされても体力を削ることができるのだ。超ハデだよね。





バーサーカー

▶ロボットのバーサーカーは、コミカルな動きをするぞ。



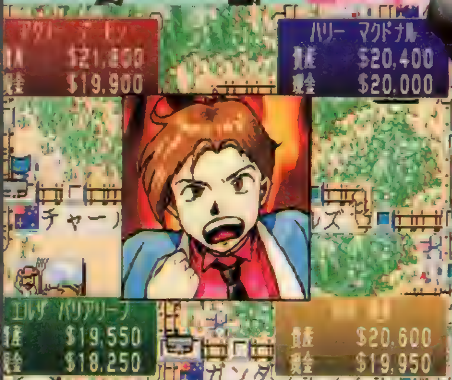
今度の『鉄道王』はRPG感覚

鉄道王2
～世界征服の野望～

ボードゲームファン待望の『鉄道王2』には、前作になかった魅力が盛りだくさん！　その内容をくまなくチェックするぞ!!

鉄道王2　～世界征服の野望～	
9.25 TBL	▶¥5,800　▶アトラス ▶MC（1ブロック）





▲個性的な10人のキャラクターたちが、今回も熱くせめぎあう。プレイヤー共通の敵も現れて、勝負はますます激化するのだ！

新たなフィーチャーの採用で大胆にアレンジされた『鉄道王2』に注目！

熱い駆け引きをしながら繰り広げられるテンポの良いゲーム展開と、イベントやミニゲームなど、豊富に盛り込まれた"遊び"の要素が魅力だった前作の「鉄道王」。その続編である『鉄道王2』は、前作の魅力を残しつつ、ゲームシステムに大胆なアレンジが加えられて、一段とバラエティ豊かな作品に仕上がっているぞ。中でも注目なのが、ゲームに「悪の鉄道王」という悪役キャラが設定されたこと。この悪役キャラの登場で、それぞれのプレイヤーが列車を強化して悪の鉄道王を倒すという、RPGのテイストがゲームに加味されたのだ。もちろんそのほかにも、対戦を盛り上げる新要素が満載！　今回はそれらの新しい魅力にスポットを当てるぞ。



●白熱のゲーム展開！

▲鉄道王の座をめぐって展開されるプレイヤーキャラ同士の駆け引きは、前作以上に熱く、奥が深い。臨機応変な判断と、迅速な行動がものをいうぞ！　友だちを誘って遊ぶにはもってこいのゲームだ。



●RPGの要素を追加！

▶悪の鉄道王や他のプレイヤーと同じマスに止まると、なんと戦闘シーンに突入する！

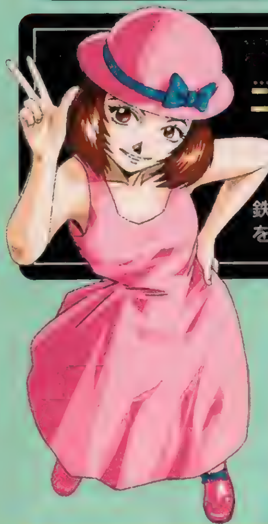
悪の鉄道王とは…？

宇宙のかなたからやってきた、ギャラクシーエクスプレスの覇者。世界の鉄道王たちを倒し、全世界の鉄道を支配しようともくろんでいる。彼（？）を倒し、その悪行をくい止めることがプレイヤーの使命だ。



▶悪の鉄道王の妨害工作は、無差別なだけにタチが悪い

列車を強化して悪の鉄道王を倒す!? 斬新なプレイ感覚の『2』の魅力に迫る！



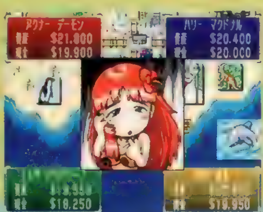
負けん気の強い女の子
ニーナ・コスター（CV・金月 真美）
前作にも登場していたイタリアの鉄道王。負けん気が強く、フランスの鉄道王であるハリーとの決着をつけるために参加する。

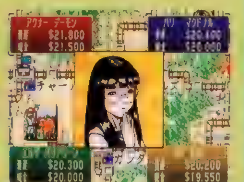
数々の新要素が追加されたことで、前作以上にメリハリのある展開が楽しめるようになった『鉄道王２』。といっても、駅ビルや線路を購入して、手に入れたビルに増資したり、他のプレイヤーから線路の通行料をもらって資産を増やすという基本的な流れは変わっていないので、前作をプレイした人でも違和感なく遊べるぞ。ここでは今回から新しく追加されたものも含めて、ゲームを盛り上げる数々の魅力的な要素をチェックしていこう。



かわいく元気なチビ悪魔
ピピル・デーモン（CV・栗原 みきこ）
魔界の王子、アクナー・デーモンの妹。兄のあとについて人間界を訪れ、ひょっこり勝負に参加した元気娘。

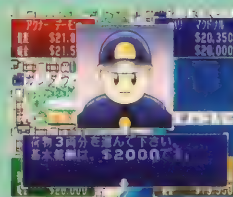
『鉄道王2』の魅力
●超一流声優陣の演技が光る！
『鉄道王２』に登場する10人のキャラには、一流の声優陣が声をあてている。みごとな演技でキャラの個性を際立たせるぞ。





Check 1 お仕事で資金稼ぎ

今回から新しく追加された"仕事"の要素は、読んで字のごとく、駅からの依頼をこなして報酬をもらうシステム。ゲーム中、マップのあちこちの駅で仕事の依頼が発生するので、そこまで移動して仕事をもらうのだ。仕事は１番乗りのプレイヤーに与えられる。



▲仕事の依頼は、同時にいくつも発生する。早い者勝ち！

Check 2 資金を増やす



▲手持ちの駅ビルを線路でつなげば収益がアップ！

プレイヤーは手持ちの資金を使って、マップ上の駅ビルや線路を購入できる。駅ビルを持っていれば、ビルの収益が定期的に資金に加算され、所有している線路の上を他のプレイヤーが通った場合、車輌の数に応じた通行料を取れるのだ。こうしてプレイヤーは、鉄道王を目指して資産を増やしていく。



バナナの危機に立ち上がる野性児
エルザ・バリアリーフ（CV・宮村 優子）
オーストラリア育ちの野生児。悪の鉄道王の列車から出る蒸気が、好物のバナナを腐らせると知り、列車を止めるため参加。気性が激しい。



日本代表の鉄道マニア
田中 真美（CV・黒崎 彩子）
国立鉄道女子校に在学中の女子高校生。鉄道に関係することに興味を持ち、日本代表として勝負に参加する。前作に登場していた田中治の姪。おしとやか。

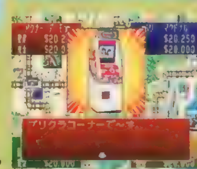
Check 3 装備を増強して列車を強化

マップ上に点在する店では、動力や武器、装甲など、列車を強力にカスタマイズできるさまざまな装備が買える。プレイヤーの誰かが、強化した列車で悪の鉄道王を倒せば、その時点でゲームは終了だ。



▲強力な動力を装備しないと、重い武器は積めない。

『鉄道王2』の魅力
●バラエティ豊かなイベントの数々
ゲーム展開を左右する悲喜こもごものイベントも、タップリ用意されているぞ。その結果に応じて、プレイヤーは多彩な表情を見せてくれるのだ。





『鉄道王2』の魅力
●盛りだくさんのミニゲーム
仕事の依頼を達成したときなど、ゲーム中には頻繁に楽しいミニゲームが挿入される。競馬やスピードくじのようなポピュラーなゲームから、チキンレースといった変わり種まで、ミニゲームの内容はバラエティに富んでいるのだ。

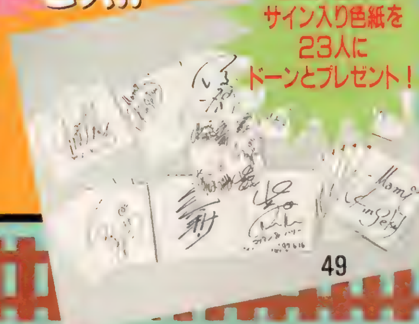


◀▼ミニゲームは一攫千金のチャンス！　ファイトだ！



本誌だけの超出血大サービス!!

豪華プレゼントのお知らせ！　このゲームのキャラに声をあてている、豪華声優陣のサイン入り色紙を合計23名様にプレゼント！　P.223の宛先に『鉄道王2』係と書いて送ろう！　しめ切りは９月25日消印有効。なお色紙は、編集部で選ばせていただきます。



豪華声優陣のサイン入り色紙を23人にドーンとプレゼント！

装甲騎兵ボトムズ外伝

ハードな設定とリアルなメカ描写で、いまだに人気の高い「装甲騎兵ボトムズ」。その外伝として有名な小説「青の騎士ベルゼルガ物語」を基にしたこのゲームも発売が間近となってきた。今回は、A.T.の操作を練習できるトレーニングモードと、ボトムズ世界を体感できるバトリングワールドの序盤に加え、ブルーナイトバトルに登場する屈強なA.T.乗りたちを紹介しよう！



青の騎士ベルゼルガ物語

装甲騎兵ボトムズ外伝
青の騎士ベルゼルガ物語

10月(予) ACT	▶¥5,800 ▶タカラ
	▶MC（1ブロック） ▶TC／AJ ▶2P対戦可

トレーニングモードでウデを磨け!!



◀5種類のメニューで段階的に強くなれるぞ。

このモードは、その名の通りA.T.の操縦を練習するためのモード。A.T.の操縦は、すべてのボタンを使うので、このモードで練習を積んでおこう。メニューは全部で5段階。すべてクリアできれば、A.T.を手足のごとく扱えるようになるぞ！





◀実戦に即したタイミングを体で覚えよう。

●ブルーナイトバトルに登場する強者たち！

このモードは、ゲームの原作に当たる小説「青の騎士ベルゼルガ物語」に登場するA.T.乗りたちと対戦することができる、対COM戦モードだ。このモードに登場するA.T.乗りは、どれも一騎当千の強者ばかり。ここでは、そんな彼らの中から5人を紹介しよう。





ラドルフ・ディスコーマ

元レッドショルダー。「死の伝令」と呼ばれている。



的確に相手の急所を突いてくる強者。

ケヴェック・ヴォクトン

イベント◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀

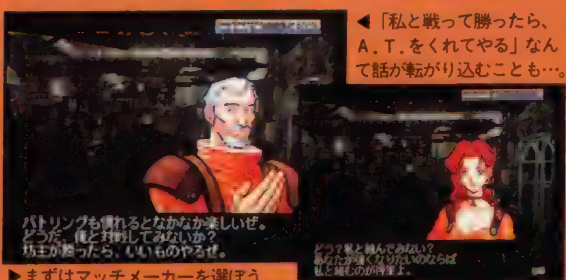
EVENT

バトリングワールドの序盤で起こるイベントを紹介!!

このモードはいわゆるストーリーモード。キミは1人のA.T.乗りとなり、ボトムズ世界を生き抜くのだ。ゲームは街を移動しながらバトリングを繰り返すことで進行するのだが、そこでは実にさまざまなイベントが起こる。そのいくつかを紹介しよう。

～ボウ～

A.T.乗りとなったキミが最初に訪れる街。ここでは、マッチメーカーと契約して試合を組んでもらい、金を稼ぐというバトリングの仕組みと、生き馬の目を抜かんとするボトムズ世界のシビアさを学ぶ事になる。とりあえずは、バトリングに勝ち抜いて自分の名を上げることに専念するのがいいだろう。



◀「私と戦って勝ったら、A.T.をくれてやる」なんて話が転がり込むことも…。

▶まずはマッチメーカーを選ぼう。

●この町でのポイント●

ボウの街でのイベントは、この先起こるさまざまなイベントのひな形とでも言うものが中心。うさんくさい人物にも、いいヤツと悪いヤツがいるということを覚えておこう。

～コボト～

ボウの街で一定以上の名声をあげると、このコボトの街に行けるようになる。なまじ名声があがっただけに、キミを利用しようとする油断のならない連中もどんどん増えてくるぞ。また、この街では、小説版の登場キャラとの出会いもあるのだ。





エリーナ・ラハウェ

◀▶故郷に帰るためにバトリングで金を稼いでいる、薄幸のパララント人少女。イベントで知り合うことになる。

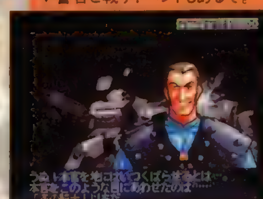
●この町でのポイント●

実は、コボトの街にはこの後のストーリーの流れを決める重要な選択肢がある。そこでどちらを選択するかはキミ次第だ。もっとも、どちらにしろ波乱の展開なのだが……。

～ダラ～

コボトの街での選択次第では、このダラの街に来るのは後回しになる(もちろん、その逆もある)。このあたりに来ると、すでに何度か会話したり戦ったりしたことのあるキャラも多くなってくる。彼らとどうつき合うかも重要だぞ。

▼警官と戦うイベントもあるぞ。



▶マッチメーカーには女性もいる。



●この町でのポイント●

そろそろ物語の裏側に、黒幕の影が見えてくる。それに立ち向かうか、無視してバトリングを続けるか、それが問題だ。



オウラ・ニガッタ

反則技が得意だが、それに頼らない強さも持つ実力派。

ガニアル

元レスラーのA.T.乗り。弟のボーグルと組んだタッグは無敵。

ロニー・シャトレ

「陽気な悪魔」を名乗り、悪役を演じるA.T.乗り。その実力の程は…。

9月の新刊　好評発売中!

電撃文庫

電撃G's（ジーズ）文庫

つついに登場! 人気ゲームのオリジナルストーリー最新巻



ルームメイト2
井上涼子と三角関係

伊達将範　イラスト/たくま朋　定価：本体510円+税

涼子ちゃんに、なあ～んと恋のライバル出現!
ふたりに幸せはおとずれるのか…!?

好評発売中! ルームメイト　井上涼子の場合
紺野たくみ　イラスト/たくま朋正　定価：本体490円+税

9月25日発売予定　電撃攻略王　ROOMMATE ～涼子in Summer Vacation～
公式攻略ガイド　もっと井上涼子ちゃん!　電撃SEGASATURN特別編集
定価：本体1,200円+税

9月25日発売予定　セガサターン用ソフト
ROOMMATE～涼子in Summer Vacation～（発売/データム・ポリスター）

電撃文庫

友野 詳が贈る異世界冒険ファンタジー。いよいよ佳境へ突入!

小説 央華封神4 打ち砕く鋼の進撃

友野 詳　イラスト/田沼雄一郎　定価：本体510円+税



イラスト/田沼雄一郎（小説 央華封神4）



イラスト/石田 走（ソリッドファイター）

格闘ゲームに青春を燃やす少年を襲った大事件とは? 痛快"ゲーマー"小説登場!

ソリッドファイター

古橋秀之（第2回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家）イラスト/石田 走
定価：本体510円+税

能天気で女好き! 忍者たちが巻き起こすドタバタ青春忍者活劇第3弾!

忍者風切一平太③ 抜け忍・沖ノ石つばめ

榊 涼介　イラスト/新名あき　定価：本体550円+税

反乱同盟軍、ついに銀河の首都奪回作戦を開始! オフィシャルサイドストーリー最新巻

Xウィング・ノベルズ③ スター・ウォーズ 首都奪回への賭け〈上〉

著／マイケル・A・スタックポール　訳／石田 享　イラスト/関田裕治ほか　定価:本体620円+税

ゲームを愛するキミたちへ贈る、RPGの決定版!

電撃ゲーム文庫　好評発売中!

すべての謎が明らかに! 傑作リプレイの完結編登場!!

D&D®リプレイ ミスタラ黙示録⑤

安田 均&グループSNE　イラスト/中沢一登　定価:本体760円+税

EARTH DAWN

ファン待望、アメリカの超ド級RPGついに日本上陸!

アースドーン・ルールブック

好評発売中!　訳:柘植めぐみ/グループSNE
定価：本体4,800円+税・A4判・ソフトカバー

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます。

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03·5280·7550(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03·5281·5207(メディアワークス書籍編集部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

竜の目覚めとともに、それぞれの運命が動き始めた。

ドラゴンが見つかる。鉱石を採掘する、坑道の奥で。小犬ほどの大きさの、生きたドラゴン。とうくに滅んだはずの生き物。大昔に世界を荒しまわった種族の末裔。発見されたドラゴンが、なぜ生き残っていたのかは、分からない。小さなドラゴンは、竜族の少年になる。絶滅しているはずの種族のことなど、知る者などいない。当然、身寄りもない。少年ははぐれ者として生活を始める。同じように社会からはみ出して、盗賊まがいの事をしている二人の少年、レイとティーポと共に。少年たちのときは、唐突に終わる。村の実力者に手を出した彼らを待っていたのは、遊びでは済ます事のできない、制裁だった。少年たちは、散り散りになった。竜族の少年は、二人を探す旅に出る。暗い、坑道の奥のほかには、彼の拠り所はその二人しかないのだから。だが、旅の中で、彼は悟る事になる。失ってしまった少年のときは取り戻す事ができないのだと。レイやティーポと以前のように、盗賊のまねごとをして、気ままに暮らすことなど、できそうにない事を。そして、彼は気づく。旅の途中、いくども彼を救うように目覚める、自分の中の大きな力に。伝説の中で、世界を滅ぼそうとしたと言われるドラゴンの力。それが何であるのか、知らなければならないと、気づく。竜族の事を知ると言うガーランドと出会い、彼は新たな旅に就く。ドラゴンの事を、そして自分の事を知るための旅に…。

「真の力が今、ためされる」。



ブレス オブ ファイアⅢ

CAPCOM

覚醒

リュウ
自身の内にあるものの
途方も無い大きさに立ちすくむ。
伝説の告げる
超絶的な「竜の力」
その真実に
一歩を踏み出す。

自分

ニーナ
ありのままで、あること。
王家に生まれ育った少女が、
いつしか見失ったもの。
少年との出会いが、彼女を
旅へと連れ出す。
衰えた翼の代わりに得たもの。



そのさき


兆候
ティーポ
独りではなかった。
仲間がいた。
少年たちの時は、
終わらないと
思っていた。
苛立
レイ
生まれ持った牙を、爪を
ふるう事を恐れていた。
傷つけたくないから。
しかし、それは、
抗う事に、真剣に向き合えない
自分への言い訳。
の運命へ。
CAPCOM



'97 9·11 ON SALE
PlayStation
CAPCOM
[ドラゴン・ジーン]
旅の途中で手に入れる「ジーン=因子」。
ジーンの組み合わせで様々な属性のドラゴンに変身!
戦闘状況に応じて最強のドラゴンを見つけ出せ!!
ブレス オブ ファイアIII
BREATH OF FIRE III
[視点移動型マップ]
3Dポリゴンならではの
「遊べる!」マップを用意。
町の片隅や岩陰から、
アイテムを発見したり、
重要な情報を入手しよう。
[ラーニングスキル]
敵と特技をモノに出来る「見切る」
師匠に従事する「弟子入り制度」
など自由にキャラクター
メイキングが可能!
プレイステーション用
ソフト
標準価格5,800円(税別)
[個人アクション]
剣を振る、石を蹴るなど
各キャラクターごとに
異なるアクションを実現。
上手く利用して
謎と罠をかいくぐれ!!
©CAPCOM CO.,LTD 1997 ALL RIGHTS RESERVED
※画面は開発中のものです。
[釣り]
シリーズに定番の「釣り」は大きくパワーアップ。
絶妙な竿さばきとリズミカルなルアー演技で
見事に魚を釣り上げろ!
987通りの中から最強のドラゴンを見つけだせ! 竜伝説 第3弾!
株式会社カプコン 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX通信 03-5950-4820 ・最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付・
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718
札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
TV-CF イメージソング SOPHIA「街」好評発売中
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック!
http://www.capcom.co.jp/
ROCKMAN 10th ANNIVERSARY


GoGo RPG
ごーごーれっつごー あーるぴーじー
フロントミッション セカンド
テイルズ オブ デスティニー
リンダキューブ アゲイン
ラグナキュール
MOON
こみゅにてぃぽむ
グランストリーム伝紀
イラスト／C次郎
電撃PSは
RPGの味方です

FRONT MISSION 2™
フロントミッション セカンド

発売直前！ 最新情報満載！

いよいよ発売まで秒読み段階に入った『フロントミッション セカンド』。今回は、ミッション7のストーリー紹介や各キャラごとの初期搭乗ヴァンツァーの紹介などの最新情報に加え、『セカンド』の特徴であるAPSについて詳しく解説していくぞ。

フロントミッション セカンド	
9/25 S・RPG	▶¥6,800 ▶スクウェア ▶MC（2ブロック）

謎のコンテナの行方を追うリーザとサユリ
その協力をしている情報屋のコーディ
そして、アッシュたちの行方を追うグリフ
彼らの戦いは、まだまだ続く……

MISSION ミッション最新情報

●首都ダカを舞台に、要人救出作戦が開始される！
ミッション7を完全紹介！

プロローグ1 ドゥカンディ



ドゥカンディでの情報収集

リーザたちの活躍で数名の捕虜が救出されたが、捕虜たちもコンテナに関する情報は持っていなかった。しかし、ヴェンもまた、コンテナの行方がつかめず焦っているという情報を得ることができた。リーザら一行は捕虜を引き連れて、OCU臨時司令部に戻ることになる。そこで、明日ダカで大規模な要人救出作戦が行われることを知る……。

プロローグ2 OCU臨時司令室

無謀な要人救出作戦に巻き込まれるリーザたち

無謀な要人救出作戦を聞いて、リーザは作戦司令官のホードマンの元に駆けつけ、作戦の危険性を指摘する。しかし、ホードマンはたかが諜報部員の言葉など、まったく聞こうとしなかった。それどころか、この作戦にリーザたちも加わるよう命令する。結局リーザの進言は受け入れられることなく、翌日、OCU軍の大部隊が首都ダカへ向けて出発することになる。









重要人物●ピックアップ

アンドリュー・F・ホードマン

OCU陸軍大佐。士官学校出身のエリートで、態度は高圧的。とりわけ諜報部員に対しては見下した態度をを取ることが多い。リーザたちの上官にあたる人物だが、彼女らに限らず、ほかの兵士からの評判も非常に悪い。



バトル
捕虜救出作戦

陽動作戦開始！

OCU軍の大規模な要人救出部隊が首都ダカに集結し、いよいよ作戦が開始された。急きょ参加することになったリーザたちの任務は、陽動によって敵を混乱させること。首都ダカを舞台にかつてない未曾有の戦いの幕が切って落とされる。そして、戦線から遠く離れた場所では、戦いを見物する3機のヴァンツァーがいた……。



首都ダカを舞台に激しい市街戦が！



敵の増援部隊出現……と、そのとき!?

激しい戦闘の中、要人が捕らえられている大使館に移送ヘリが到着。しかしそこへ、敵の戦闘機部隊が増援として現れる。敵の増援の狙いは、要人を運び出す移送ヘリ。一瞬の緊張が走ったそのとき、OCU軍に何者かから無線連絡が入る。戦線のはずれで見物をきめこんでいたトマスら3人が、援護に駆けつけたのだった。





▲陽動部隊が激しく戦う中、予定通り移送ヘリが到着する。
◀自信満々のホードマン。その直後、敵の援軍が現れる……。

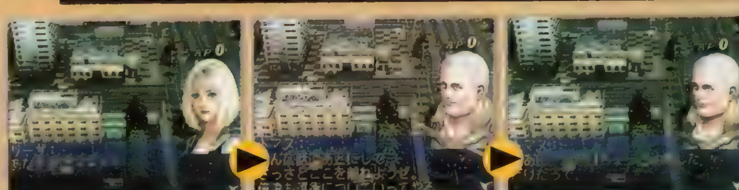


バーグ・ショミティの傭兵となった、トマスたちが援護！

エピローグ
正義の味方参上!?

作戦成功！ そして「正義の味方」を名乗る怪しい3人組が仲間に！

見事要人を救出したリーザたちは、救出部隊の援護をしつつダカを脱出。そして、ピンチのときに現れたトマス、ロズウェル、ロッキーの3人組もなぜか同行することになる。



チェック これまでのストーリーをおさらいしよう！

ミッション4までが序章。5からは登場人物も違って別の展開になる。

MISSION 1 夜のリミアン基地を突如クーデター軍が襲う。駐留していたアッシュたちはからくも基地を脱出するが、国内はすでに革命軍と名乗るクーデター軍によって制圧されていた。

MISSION 2 国外脱出を目指して、アッシュたちは国境に向かう。その途中で、革命軍に包囲されていたOCU軍のトマスら3人を救出する。そして、トマスの案で一路首都ダカへと向かうことになる。

MISSION 3 首都ダカでアッシュたちは、トマスの知り合いであるバーグ・ショミティのサリバシュに会い、脱出の協力を申し込む。しかし、その代償は、サリバシュの武器密輸の手伝いだった。

MISSION 4 サリバシュとの約束を果たしたアッシュたちは、革命軍の攻撃を避けながら見事国外脱出を果たす。しかし、トマスら3人はバーグ・ショミティの傭兵として国に残ることになった。

MISSION 5 アロルデシュで謎のコンテナの行方を追うリーザとサユリ。2人は捕虜救出作戦遂行中に、アッシュの仲間グリフを救出。アッシュの行方が気になるグリフは、リーザたちと同行することに。

MISSION 6 謎のコンテナを追って、情報屋のコーディを仲間に加えたリーザたちは、再び捕虜収容所を襲撃。そこで、謎の戦闘ヘリ軍団と革命軍との戦いに遭遇し、そのどさくさで捕虜救出に成功する。

WANZER

ヴァンツァー最新情報

●さまざまなタイプの武器を紹介!

ヴァンツァー・ウェポン・ギャラリー

敵に合わせて、地形に合わせて、武器もパーツも自由自在にセットアップできるのが『フロントミッション セカンド』の最大の魅力。中でも武器は戦況を左右する重要な要素で、数多くのタイプが取りそろっている。ここでは、そんな武器タイプの中から、代表的なものを紹介していこう。

火炎放射器タイプ



ホットリバー



銃口から炎を敵に向けて噴射し、焼きつくすタイプの武器。代表的なのは、写真にあるホットリバーだ。高温の炎を使った攻撃なので、耐火属性のあるパーツには効果が薄れてしまう。

ロッドタイプ



ハードロッド



まるでバットのような、独特の外観を持つ格闘専用の武器「ロッド」。攻撃力は凄まじいが、命中率はアームの命中率をわずかに上回るだけだ。ただ、弾切れを心配しなくていいのはありがたい。

ナックルタイプ



ダブルネイル



左で紹介した「ロッド」と同様、格闘戦用の武器である「ナックル」。ここで紹介したダブルネイルは爪形になっているが、さまざまな形状が存在する。性能的には「ロッド」とほぼ同様になりそうだ。

ロケットタイプ



ゴスホーク



主に肩に装着する遠距離攻撃用武器。同じ遠距離攻撃用のミサイルと比べて、一度に発射できる弾数が多く、その分命中率で劣る。射程範囲は狭いが、全弾命中すれば多大なダメージを与えられる。

マシンガンタイプ



95式機関銃



腕に装備する、接近戦用の武器。一度に発射できる弾数が非常に多いのが特徴だ。全弾を命中させれば大ダメージを期待できるが、狙いを一点に集中できないというデメリットもある。

キャノンタイプ



グマス76mmキャノン



腕に装着するキャノン砲。離れた場所からも攻撃できるようだが、射程距離は非常に短い。ここで紹介したグマス76mmの場合、マシンガンの95式よりも攻撃力は劣るが、非常に軽い。

ライフルタイプ



ヘキサファイア



一撃必殺のライフル。1回の戦闘で発射できるのは1発のみ。しかし、その威力は凄まじい。もし相手の胴体に着弾させることができれば、一撃で相手を行動不能にすることも可能だろう。

ショットガンタイプ



ステイト30

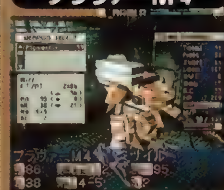


腕に装備するタイプの武器で、散弾をまき散らして攻撃する。一度に大量の弾をまき散らすので、マシンガン同様着弾位置がばらけて、ダメージが分散してしまう可能性はありそうだ。

ミサイルタイプ



ブラヴァーM4



肩に装備するタイプの遠距離攻撃武器。ロケットに比べて命中率が高く、射程距離も長い。その分発射回数は少ない。また、ヘリやVTOLなど空中にいる敵専用の対空ミサイルタイプも存在する。



●主人公アッシュの初期ヴァンツァー

[BOUNDER]紹介!

主人公アッシュが最初から乗り込んでいるヴァンツァーは、ゼニスVタイプ一式。もちろん自由にパーツを切り替えられるのだが、序盤は資金不足のため、しばらくこのヴァンツァーとパーツにお世話になるだろう。"BOUNDER"という名は変更できる。



BODY



ARM

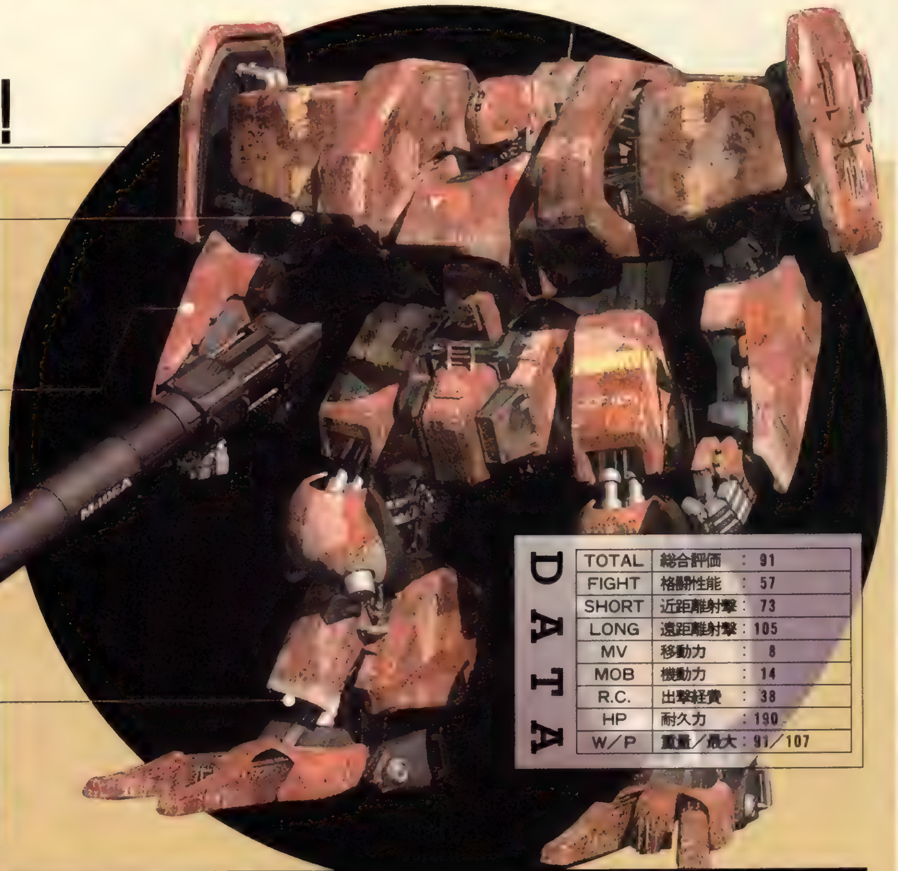




WEAPON



LEG



DATA

TOTAL	総合評価	91
FIGHT	格闘性能	57
SHORT	近距離射撃	73
LONG	遠距離射撃	105
MV	移動力	8
MOB	機動力	14
R.C.	出撃経費	38
HP	耐久力	190
W/P	重量/最大	91/107

その他のキャラの初期ヴァンツァーをまとめて紹介

その他のメインキャラが乗り込む初期搭乗ヴァンツァーの姿も、ここでまとめて紹介しておくぞ。また、各キャラの私服(普段から私服のリーザとサユリは制服)のイラストも発表されたので、これも合わせて紹介していこう。

ジョイス・S・ホイットフィールド

ギザタイプのパーツ一式に、ショットガンと対地ミサイルを搭載。バックパックも装備している。





エイミア・マッカラム

アッシュと同様、ゼニスを一式そろえている。ライフルとマシンガンを持ち、両肩にはシールドを装備。





グリフ・バーナム

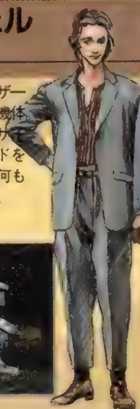
ポピュラーなゼニス一式というパーツ構成。ロッドを装備しており、接近戦で威力を発揮しそうだ。





ロズウェル・タラーナ

パーツをギザ一式でまとめた機体。両肩に対地ミサイルとグレネードを装備。腕には何も持っていない。





ロッキー・アーミテジ

ゼニスのパーツ一式にロッドとライフルを装備した機体。接近戦は有利だが、手数が少ないのが難点。





トマス・ノーランド

ゼニス一式にマシンガンとロッドを装備。接近戦メインの機体。両肩にはシールドを装備している。





サユリ・ミツズカ

ギザのパーツ一式にマシンガンと対空ロケットを装備。対地、対空にと臨機応変に対応できるのが強み。





リーザ・スタンリー

サユリとほとんど同様の機体。違っているのは、ロケットの替わりにミサイルを積んでいることだけだ。





リラ・ラブラ

ゼニスのパーツ一式にマシンガンとショットガン、両肩にシールドという、極めてオーソドックスな機体。





SYSTEM

システム最新情報

●『セカンド』ならではの新システム

APSを完全理解!

『セカンド』の大きな特徴であるAPS(アクションポイントシステム)。ミッションでは、このAPSを理解しておかないと勝てる戦闘も勝てなくなってしまう、重要なシステムだ。ここでは、このAPSを完全解析しよう。

ミッションで重要になるAPS。これは、戦闘シーンでは、ほとんどの行動にAP(アクションポイント)の消費を設定し、ユニットの行動に制限を設けるためのシステムだ。このAPの消費や回復の条件などを理解しておかないと、いざミッションというときに混乱することになる。今のうちからしっかりと頭に入れておこう。ちなみに、APはパイロットの持つ能力値として設定されており、パイロットのレベルアップとともに増加していくぞ。

APSの重要性

APSの採用により、前作のような遠距離装備が絶対有利という状況はなくなり、格闘、近距離、遠距離の3つの攻撃のメリット、デメリットが明確になった。このため、的確な役割分担と状況把握が必要となり、戦闘に大きな緊張感をもたらすことに成功したのだ。



▲得意な攻撃を出せるだけのAPをつねに確保しておこう。

行動によるAPの消費

移動によるAPの消費

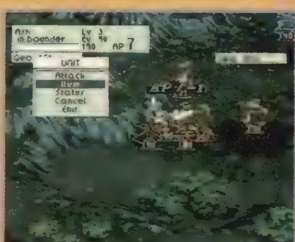
ヴァンツァーが移動を行うと、1スクエア(1マス)移動するごとに1ポイントのAPを消費する。APの最大値が、移動可能な最大距離ということになる。ただし、ヴァンツァー自体の移動力以上に移動することはできないので注意しよう。



▶残りAPは、移動するときに直接確認することができる。

アイテム使用によるAP消費

戦闘中にアイテムを使用すると、どのアイテムも一律にAPを4消費する。移動でAPを使い切ってしまった場合、アイテムを使用することはできなくなる。アイテム使用の必要があるときは、移動前に使用を済ませておくようにしよう。



▶当然のことながら、アイテムを装備していないと使うことはできない。

被弾によるAP消費

▼敵の集中攻撃を受けると、攻撃を回避できなくなってしまう。



敵のターン中は、攻撃を受けるたびにAPを2ポイント消費する。APが0になってしまうと、かろうじて反撃できるが、回避することはできなくなってしまうのだ。敵のターン中にもAPに注意を払う癖を付けておこう。

攻撃によるAP消費



攻撃によるAP消費量は、武器の攻撃パターンによって異なる。攻撃のさい、余剰APは命中率ボーナスとして計算されるので、できるだけAPを残して攻撃した方が有利になるのだ。

◀武器はしっかり考えよて装備しよう。

▶APの数は常に把握できるようになろう。



格闘戦

AP0でも攻撃可能



▲格闘武器はいざというときに役に立つぞ。



◀敵に包囲されAPが少なくなっても、攻撃が可能。

格闘戦での攻撃は、APを消費しない。その反面、接近しなくてはならないことと、地上の敵しか攻撃できないという欠点もある。

近距離攻撃

APを2消費



▲射程1の武器で、隣接して攻撃すればAP消費は2。

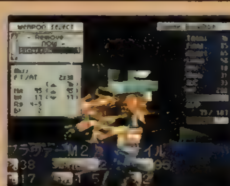


◀移動を終えた時点で、APが2残っていればOK。

近距離ではAPを2消費。ただし隣接した場合(射程1)。射程1~2の近距離武器の場合、射程2の距離で攻撃するとAPは6必要。

遠距離攻撃

APを6消費



▲便利だがAP消費量が大きいため、使いどころが難しい。



◀序盤ではAPが7なので、使うとほとんど動けない。

遠距離攻撃ではAPを6消費。ゲーム序盤での最大APは7であることと、弾数の少なさから、使用はかなり限定されてしまう。

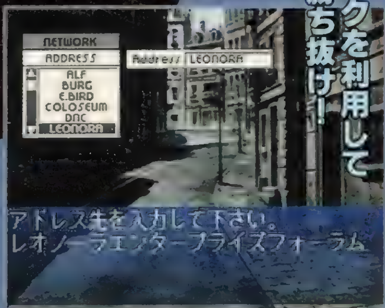
『セカンド』のもう1つの新システム ネットワークインフォメーションとは…?

ネットワークを利用して情報戦を勝ち抜け!

ゲーム中、世界中に張り巡らされたネットワークにアクセスすることで、さまざまな情報を入手することが可能となっている。軍事衛星を介した敵の配置の確認や、オンラインショッピングなど用途もいろいろ。使用するにはサービスごとにパスワードが必要だが、これはゲームを進めているうちに順次手に入るぞ。



▼▶アクセス先も多数用意。ニュースなども見られる。



機体データ参照

軍事企業が開いているフォーラムにアクセスすれば、その会社で製造している兵器やパーツについての情報を見ることができる。



▲これはレオノーラ社のフォーラムを開いたところだ。



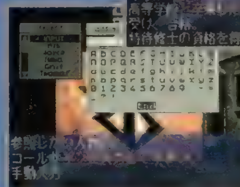
▲同社の兵器を参照できる。これでデータをチェック!

人物データ参照

コールサインを入力すれば、ネットワークで個人情報の参照が可能。いろんな人物の経歴や、身体的特徴を知ることができる。主要キャラだけでなく、サブキャラのデータもしっかり収められている。

▼個人データの参照は、コールサインを入力すればOKだ。







◀▼これはリラの個人データ。趣味や特技などのデータも知ることができる。

ターンごとのAP回復

APは基本的に、ターンが替わるとすべて回復する。しかし、周囲に敵や味方がいた場合、それら1体ごとに回復量に修正がつくのだ。基本的に、周りに敵がいればいるほどマイナス修正されるので、囲まれた状態でターンが替わると、最初から少ないAPで行動しなくてはならなくなる。

なお、周囲に味方がいれば回復量はプラス修正されるが、最大APを越えて回復することはないので注意しよう。



●周囲4スクエア ——→	敵がいる……－2	味方がいる…＋1
●ナナメ4スクエア ——→	敵がいる……－1	味方がいる…＋1

例

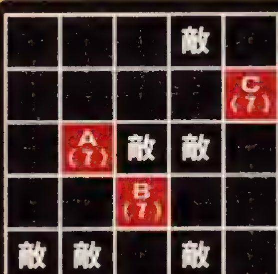


最大AP7のとき、自軍Aの次ターンのAPは?

周囲8スクエアの中に、隣接する敵が1体。これで－2。さらに、ナナメ4スクエアに敵が1体いるので、さらに－1となる。しかし、ナナメ4スクエアに味方が1体いるので、＋1。自軍Aの最大APは7なので、7－2－1＋1という計算となり、APは5。次のターンはAP5から開始となる。

答えは5

例



最大APがすべて7のとき、自軍A、B、Cそれぞれの次ターンのAPは?

A 1体の敵に隣接されているので－2。しかし、ナナメに味方Bがいるので＋1。7－2＋1でAPは6となる。

B 1体の敵に隣接（－2）され、さらにナナメに3体もの敵がいる（計－3）。味方Aの修正を入れても、APは3。

C ナナメに2体の敵がいるので、－2。7－2で次のターンのAPは5となる。

もしもAPが0になったら?

敵に完全に包囲されてしまうと、修正により最初からAPが0になってしまう場合がある。このときの具体的な状況を解説しよう。これは、絶対に避けなければならない状況だ。

▼ロッドを装備した、最大APが7のヴァンツァーだが……。



囲まれた!

▼前後左右を囲まれ、APが0になってしまった。



移動不可

▶囲まれているので、当然移動もできない。



アイテム使用不可

▶アイテムが使えない。回復もできない。





格闘ならOK!

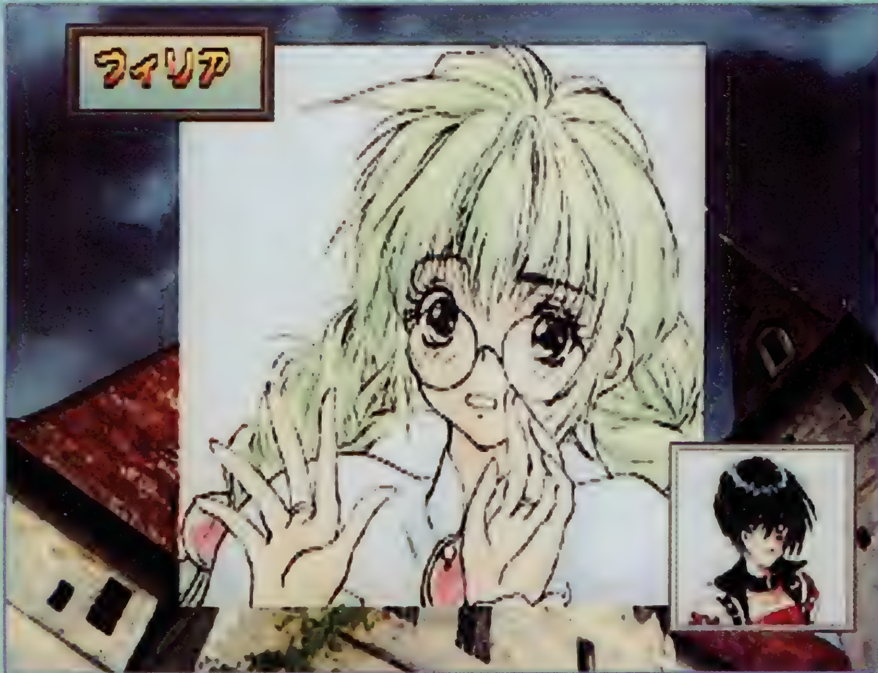
▶格闘戦で血路を開くしかない。ただし、余剰APによる命中率ボーナスは得られない。また、反撃を受けると回避することができないのだ。

TGSの会場で配られた体験版をGET!!

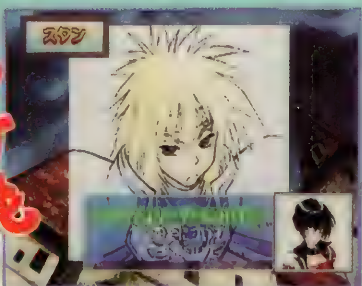
9月に開かれた東京ゲームショウで、来場者に配られた体験版を入手。今回はこの体験版を徹底紹介するぞ。ついに全貌を現した戦闘システムの情報も要チェックなのだ。

テイルズ オブ デスティニー

年内(予) 育成SLG	▶価格未定　▶ナムコ
	▶MC(ブロック数未定)



オマケもバッチリ!!





俺のディムロスが真っ赤に燃える天下無敵のRPG

テイルズ オブ デスティニー

tales of destiny

オープニングムービーのコンテなど、資料映像も収録されたこの体験版は、コレクターズアイテムとしての魅力も十分。次号ではこの体験版をプレゼントする予定なので、めでたく当選したら、今回の記事を体験版プレイの際のガイダンスとして役立ててほしい。

デモプレイストーリーダイジェスト

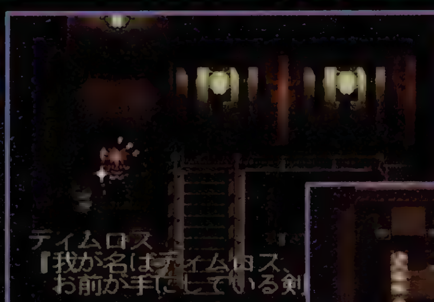
DEMO PLAY STORY DIGEST

前号紹介した部分よりさらに先まで遊べるデモプレイ。実際にプレイするときのために詳しくは紹介していないので、体験版が当選したときは、この他の部分も楽しんでね。

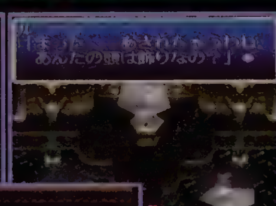
ディムロス、そして仲間たちとの出会い…

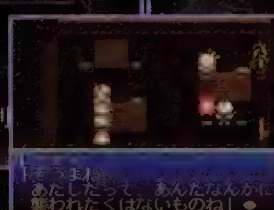


飛行竜に潜入したスタンは、そこでソーディアンのディムロスと出会い飛行竜から脱出する。そして雪山で出会ったマリーとともに、ルーティを救うため神殿へと向かう。



▲なぜ飛行竜の中にディムロスがあったかは謎。





▲口が達者なルーティには、勝てませんな。うん。
◀一応、ルーティってヒロインなんだけどね。

DEMO PLAY デモプレイ

さわりの部分がプレイできる

序盤のストーリーが約1時間（戦闘しまくれば、それ以上楽しめる）程度遊べる。セーブできないけど、無理しない限り大丈夫でしょう。



▲事件に巻き込まれるスタンのあわてぶりが楽しい。



◀序盤の展開が、じっくり楽しめる。

CHARA INTERVIEW キャラクターインタビュー

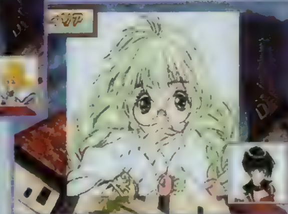
キャラクターの全てがわかる

ソーディアンマスター同士でインタビューする形でキャラクター紹介をするコーナー。キャラによってインタビュアーが異なっているのだ。



▶キャラによって、相手が違う。





▲質問の内容も選択できるのだ。
▶会話によって、イラストが変化。

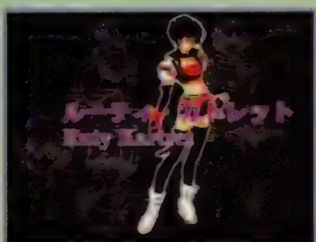
体験版 4充実のモード

体験版に収録されているのは、どれも魅力的なものばかり。かなり遊べるデモプレイはもちろん、永久保存版ともいえる資料映像や、キャラクター同士の楽しい会話など、ファンならずとも持っておきたい珠玉の一品だ。

PROMO VIDEO 紹介ビデオ

TGS'97春で公開されたプロモビデオ

各キャラクターの出会いのシーンや、キーワードとなるソーディアンなどの紹介、そして戦闘シーン、イベントアニメーションが次々に挿入される。



◀キャラクターイラストとともに、出会いのシーンを紹介。

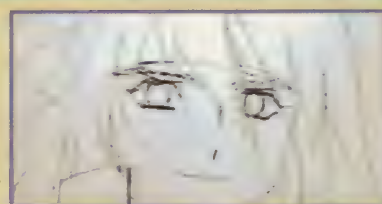


▶おそらく神の眼ではないかと思われるアニメーションシーンだ。

OPENING MOVIE オープニングムービーコンテ

主題歌は"DEEN"!!

TVアニメの主題歌などでもよく耳にする"DEEN"。彼らの主題歌に乗せて、オープニングムービーの絵コンテが流れる。どんなムービーになるのかイメージしてみるといいかも。





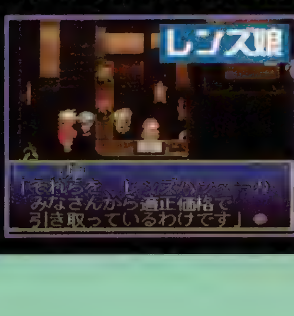
冒険という名の運命の輪が廻り始める

ジュノスの町～ハーメンツの村

ルーティとマリーを仲間にし、ジュノスの町からハーメンツの村へ向かうと、セインガルド兵との戦闘になる。ここで難なく兵を倒すとソーディアンマスターの一人リオンが登場。リオンの攻撃の前になすすべもなく、城へと連行される。



◀装備品やアイテムを買うときは、個数も指定できる。





▲町から村への移動は、初めてのフィールド画面。
◀モンスターから得たレンズは、換金できるのだ。

リオンと対決!!





▲兵士を倒すと、リオン登場。決して避けられない戦闘が続く。
◀強すぎます。どうあがいても勝てないでしょう。



これがE-LMBだ!!
エンハンスト リニア モーション バトル

戦闘システムがついに判明!!

体験版から判明した戦闘システムをここに一挙公開。SFC版とは異なる部分があり、プレイした感じでは攻撃方法の柔軟性が増し、攻撃選択の幅が広くなっている。中でもSFC版では不可能だった、その場での上突き攻撃ができるようになり、戦闘がますます楽しくなっているぞ。

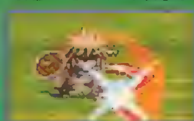
キーとボタンの組み合わせで変化する『TOD』独特の攻撃方法

攻撃

通常攻撃は◎ボタンと✚キーの組み合わせで、斬り・突き・上突きと状況や敵に合わせた攻撃を行うことができる。

斬り

◎ボタンのみで攻撃。敵との間合いが離れている場合は、敵の直前まで走っていって攻撃する。


◀普通はこれ。でも近距離攻撃のため、敵からの攻撃を受けやすい。

突き

◎ボタン＋下キー。斬りより突きのほうが攻撃力が高い武器があるので、その場合には突きで攻撃しよう。


◀敵と少し距離をおいた攻撃となり、敵の攻撃を受けにくい。

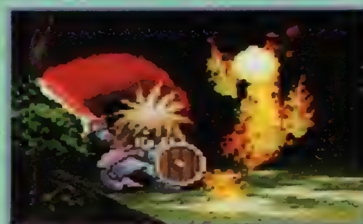
上突き

◎ボタン＋上キー。上方にいる敵に対して有効。その場でも可能となった。


◀SFC版より使いやすくなり、使用頻度は高い。

特技

いわゆる必殺技で、⊗ボタンと✚キーの組み合わせで選択できる。ただし、特技は登録しておかないと使えない。


▲TP（テクニカルポイント）を消費するけど、戦闘後に少し回復するので使っていこう。

防御

楯を装備しているときに、▢ボタンを押すと敵の攻撃を防御する。敵の遠距離攻撃を受けるときなどに有効だ。


▲▢ボタンは押したままで防御する。タイミングが遅れると、楯を出す前に攻撃を受けてしまうぞ。

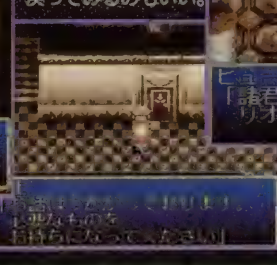
リオンを仲間にし、いざストレイライズ神殿へ

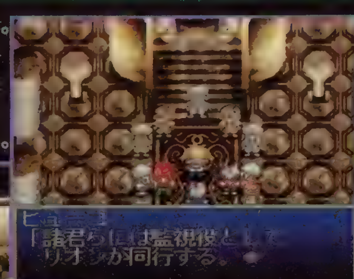
セインガルド城

ソーディアンマスターの資質を認められたスタンたちは、リオンとともにストレイライズ神殿の視察を命ぜられる。でもここですぐに旅だってしまうのはもったいない。宝物庫で装備を整え、城の中を探索してみるといろんな人物に会えるだろう。いったんハーメンツの村に戻ってみるのもいい。


▶ストレイライズ神殿に何かが起こっているのだろうか？ いや、実際何かが起こってるんだけどね

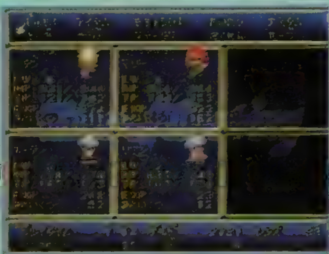

▲この時期、このセリフはなんかアブナイような気がするんですが


◀あまりたいしたものはないけどもらえるものは何でももらおう


▲リオンがパーティに加わり、攻撃力が大幅にアップ!!

戦闘を有利に運ぶ各種設定に注目しよう!!

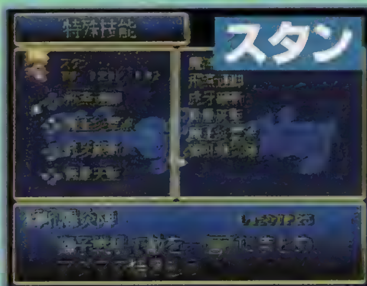
このメニュー画面で武器の装備や戦闘設定などを行うんだけど、新しい仲間がパーティに加わったり、特技・呪文を覚えたときは確認しておこう。とくに特技の登録は重要。スタン以外のキャラは、オートで戦うことになる（実はスタンもオート戦闘は可能だが）ので、ルーティのサーチガルド（戦闘に参加しないで金を探す）など、状況に合わせて使わせたくない特技があれば削除しておく必要があるのだ。



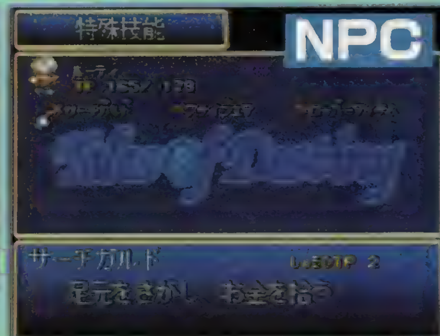
▶戦闘中やイベント以外は、この画面が開ける。新しい特技などを覚えたらチェック。

特技登録

スタンが覚えた特技は、ここで各キーに登録しておく。⊗ボタンと指定したキーの操作で、技が発動するのだ。



▲スタンが使えるのは、4種類。遠距離用と近距離用のバランスを考えて登録しよう。



◀スタン以外のキャラは、その特技を使うかどうか指定するだけでいい。

呪文

呪文も使用するかどうか指定するだけ。スタンをオートにまかせる場合も同じ。自分でプレイしているときは、△ボタンを押すと、コマンドが出るので、ここで使うことができる。

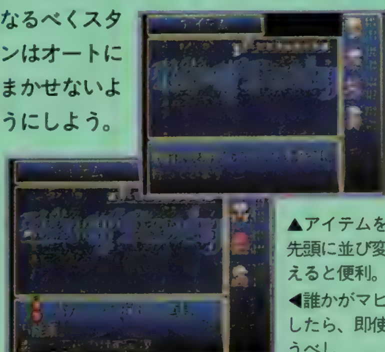


▲呪文を使いたい場合は、△ボタン。

◀仲間キャラの呪文設定は重要なのだ。

アイテム

戦闘中にアイテムを使う場合も、△ボタンでコマンドを呼び出して使用する。オートにまかせると、アイテムを使わないので、なるべくスタンはオートにまかせないようにしよう。



▲アイテムを先頭に並び変えると便利。

◀誰かがマヒしたら、即使うべし。

作戦指示

仲間のキャラはオートで戦うので、キャラ別に指示を与えることも戦闘を有利に運ぶうえで必要となる。

◀特技や呪文の使い方に影響する。

▼どんな敵を狙うか、指定する。



▲某RPGでいえば「みんながんばれ」ってやつかな。

パーティ全体への指示

戦闘中にはパーティ全体の攻撃方針を指示することができる。ボス戦などで有効かも。

大いなる神殿に隠された秘密！ はたして神の眼とは？

ストレイライズ神殿

ストレイライズ神殿にたどりつき、フィリアに出会うと、神殿に安置されていた神の眼が盗まれたことを知らされる。はたして神の眼とは何なのか？ 彼らの冒険はまだ始まったばかり…



▶神殿へと続く森を抜けると、近代的な建造物が眼前に姿を現した。この神殿には、新たな冒険への道しるべが待っている。





▲神殿に入ると、一体の石像がパーティを待ち受けていた。

◀巨大なモンスターとの死闘。この戦いのあとには…。

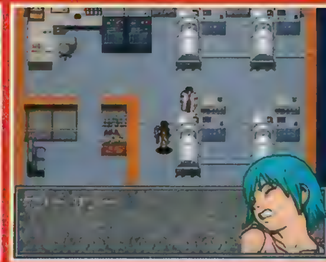


このあとは、本編でお楽しみください…

発売直前！









システム＆ストーリーを再チェックだ！

君と彼女（リンダ）と動物たちの、波乱に満ちた8年間（×3）

リンダキューブ
アゲイン

Linda³ AGAIN

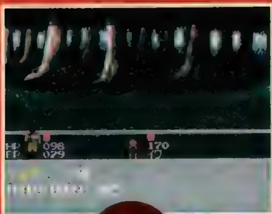


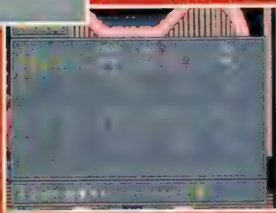
異色のサイコホラーRPGも、いよいよ発売まであとわずかとなった！　今回は、"動物を集める"というこのゲーム独特のシステムのおさらいと、3本のシナリオからA・B 2つの序盤を紹介するぞ！

リンダキューブ アゲイン

9/25 RPG	▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC(2ブロック)

たくさんの動物を登録し、箱船を発進させよう!





捕獲

▲戦闘の目的は、敵を倒すことではないのだ

登録

▶このゲーム最大の目的。1匹でも多くの動物を登録しよう

『リンダキューブ アゲイン』の舞台は、巨大隕石の衝突による滅亡が迫る惑星・ネオケニア。プレイヤーは、この隕石の衝突を回避するために…と、普通ならこうなるが、このゲームではそうはいかない。隕石は、何があろうと8年後にはネオケニアに衝突し、地上の生命すべてを根絶やしにしてしまうのだ。プレイヤーの目的は、ネオケニアの動物たちを捕獲し、神と名乗る存在の送り込んだ宇宙船"箱船"に一匹でも多く登録して宇宙に逃がすこと。ここでは、その捕獲、登録のためのシステムを解説しよう。

捕獲のために知っておきたいこと

ネオケニアの動物は、戦闘で体力を奪って抵抗するのをやめさせ、トランスカーゴという機械に収容することで捕獲される。つまり、捕獲のためには戦闘をしかける必要があるのだが、うかつに挑むと返り討ちにあうことは確実。そこで、まずは弱い動物から戦い始めて自分を鍛え、だんだん強い動物に挑戦するのだ。また、地形効果などを考えて戦えば、生存の確率はグンとアップする。100種以上にもなる動物の全種捕獲を目指すのだ！



▲動物は基本的に、こちらの姿を見ると逃げていく。





▲Rボタンを押すと、画面内に見える動物の情報がわかる動物図鑑が起動する。活用しよう

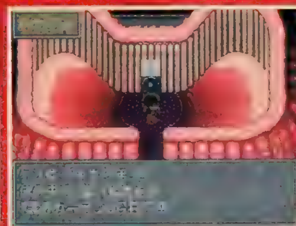
◀相手の土俵で戦うのは愚の骨頂。水棲動物なら陸上におびき出して、有利に戦いを進めよう。

動物を登録して展開を有利に!

捕獲した動物は箱船に登録する。このとき、ケンとリンダのステータスが少しではあるが上昇するのだ。さらに、登録した動物の種類によって特殊な能力を得られることもある。特殊能力にはさまざまな効果があり、戦闘中にBPを消費して使用する。この特殊能力をいかに使いこなすかが動物集めのカギだ。

▶ステータスアップは、少しといえバカにできない





◀特殊能力は、戦闘中に使用することができる

1 戦闘による捕獲が基本

ハンターの心得

前述したとおり、戦闘で動物にダメージを与えて抵抗をやめさせるのが捕獲の基本。だが、与えるダメージが大きすぎると動物の体が飛び散ってしまい、捕獲どころか経験値にもならないのだ。弱い動物は武器を外して戦う、などの工夫が必要だぞ。



▼こちらが手加減しても、動物は本気で攻撃してくる。油断していると簡単にやられるぞ

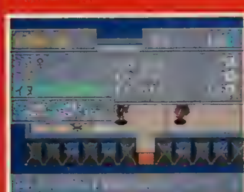


▶自分が強くなってから弱い動物と戦うときは、ダメージの与えすぎに注意して戦おう

2 戦闘以外の捕獲方法

ハンターの心得

ネオケニアの動物は資源としても取り引きされているため、資金に余裕さえあればほとんど戦闘せずに捕獲・登録することも可能なのだ。むやみに戦闘を繰り返すだけでなく、こういった方法を併用すれば、効率よく動物を集めることができるぞ。



▲資金さえあれば、動物商で動物を買い漁って登録することも可能

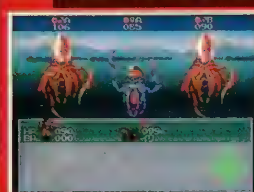


◀バトルパークにあるBB牧場につがいを預けると、子供を増やすことができる。売って資金の足しにしよう

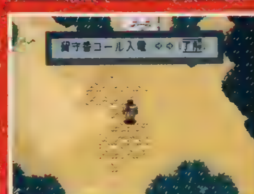
3 行きづまったら動物集め

ハンターの心得

このゲームでは、展開によってはシナリオがほとんど進行しなくなることがある。そんなときは、開き直って動物集めに専念しよう。時間を経過させることによって、新たな展開が起こることもあるのだ。すべての基本は動物を集めることなのだ。



▼行きづまったら、とりあえず行ったことのない場所で動物を集める。そうすれば…



▶留守番コールが入り、シナリオが展開するときには時間に身を任せることも必要なのだ

ストーリー

シナリオAとBの序盤を紹介するぞ!

シナリオA

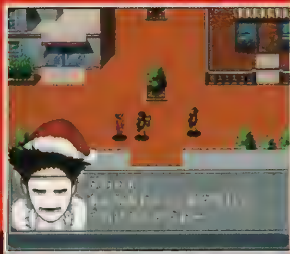
MERRY X'MAS

メリークリスマス

なんと、リンダが記憶喪失に!

[illegible]が地上に現れてから1カ月。ケンが[illegible]してようやく乗員が揃ったのだが、ケンのパートナーのリンダは「女の私がレベル2なのに、ケンがレベル1なのは情けない。せめてレベル3になるまでは一緒に行動するのはイヤ」とゆずらない。ケンはしかたなく、動物集めを兼ねてレベルアップにはげむのだった…。

だが、その間に大変な事件が起こる。なんとリンダの住むミナゴの街の住人が彼女以外全員失踪。残されたリンダもすべての記憶を失っていたのだ。ミナゴで一体何が…?





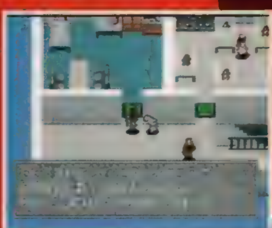
▲ケンの前に何度も現れる謎のサンタ。すべての記憶を失ってしまったリンダ。何とか元に戻す方法はないのだろうか…

カギを握るのはサンタなのか!?



記憶回復の望みを求めてエターナへ

記憶喪失に効く薬がある、と聞いたケンは、それを求めて一年中クリスマスの街・エターナへ向かう。薬の材料のヤギの肉を届けてからしばらくして、エターナのバンハイム博士から「薬が完成した」との連絡が入る。よし、待ってろよ、リンダ!





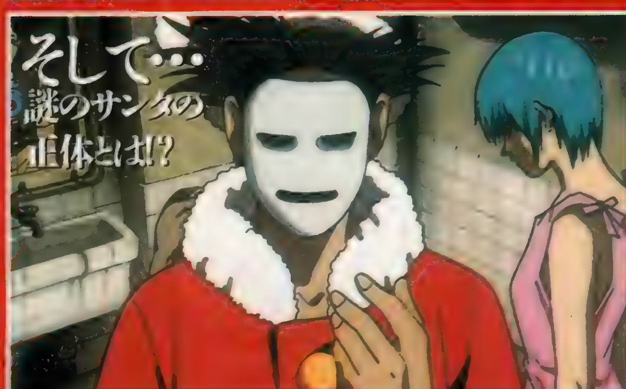
▶ヤギを捕獲して、薬の材料[illegible]

▲[illegible]にそんな薬があるのか?



▲[illegible]





ホスピコでケンを待っていたのは!?

ようやく着いたホスピコの病室はなぜかもぬけのカラ。リンダはケンと院長と一緒に裏庭へ散歩に出たらしい。どういうことだ? 不審に思って裏庭に向かったケンは、特別監視房の前にいる院長に「リンダが中で待っている」と告げられる。はたして、そこで待っていたのは…。

▶[illegible]視房の中でリンダが待っている? 何だってそんなところで!?



STORY

すでにご存じかとは思うが、このゲームには全部で3本のシナリオがある。"動物を集めて箱船に乗せる"という目的は同じだが、各シナリオの展開はすべて異なるのだ。また、それぞれが優に普通のRPG並のボリュームを持っており、さらに全部のシナリオが細かいところでリンクしているのも見逃せないポイントだぞ。ではここで、3本のシナリオの中からAとBの序盤を紹介するとしよう。

シナリオ B ハッピーチャイルド HAPPY CHILD

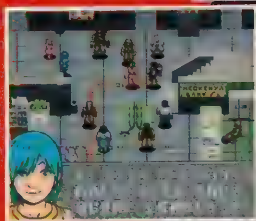
ケン、箱船の乗員に立候補する

アナビスという謎の存在が送り込んだ宇宙船・箱船。この船にリンダに続いてケンが乗員として立候補したことで、アナビスの「ネオケニアの動物を箱船に収容して脱出させてほしい」というメッセージに沿って計画された連邦の"箱船プロジェクト"が本格的に動き始めた。

リンダとの愛の交換（?）のあと、箱船で登録をすませるケン。さぁ、動物集めの始まりだ！

▼リンダは「どんな困難にも負けない2人の愛の証拠を見せる！」と言って、人々の前でケンに熱〜いキスを贈る。





▶ケンと共に動物を救う任務についたことを誇らしげに語る[illegible]

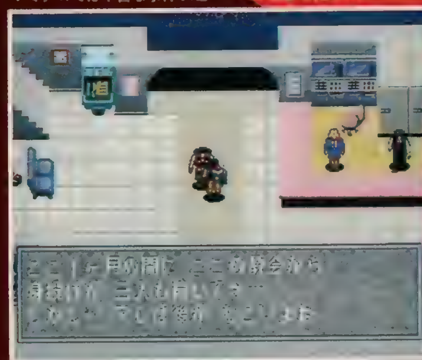


▶箱船の登録室で右手を機械に押しつければ登録完了。ちなみにリンダは左手で登録している

一路、リンダの待つミナゴの街へ

途中で動物を捕獲・登録しながら、リンダが両親のヒュームとアンと共に住んでいるミナゴの街に向かうケン。動物集めに先だって、リンダと結婚式をあげるためだ。だが、ミナゴの教会では連続飛び降り自殺が起きており、残念ながら結婚式どころではない。それでも、ウェディングドレスを着てみたリンダに喜びを隠せないケンだった。

▼ミナゴでは不吉な事件が起こっ[illegible]

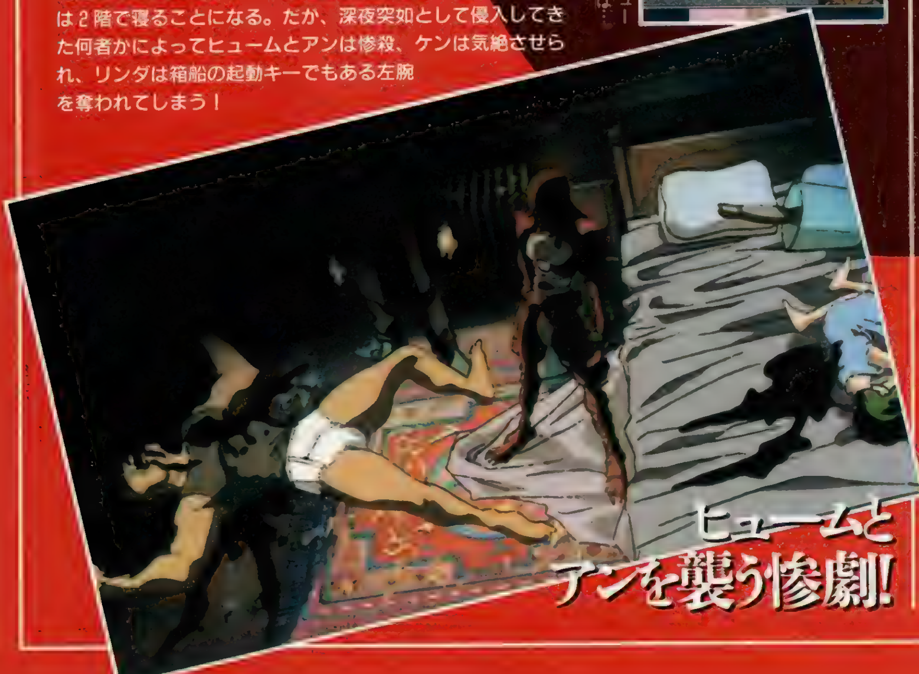


リンダの家での楽しいひとときの…しかし！

リンダの家に泊まることになったケン。ヒュームとアンを交えての夕食のあと、リンダは親子水入らずで1階で、ケンは2階で寝ることになる。だが、深夜突如として侵入してきた何者かによってヒュームとアンは惨殺、ケンは気絶させられ、リンダは箱船の起動キーでもある左腕を奪われてしまう！

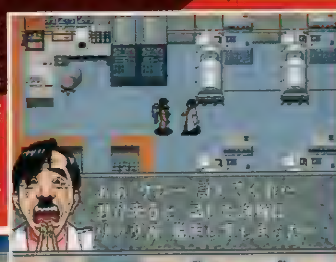


▶よっぱらって上機嫌のヒューム。これが最後になろうとは…



左腕を失ったリンダは、ケンの前から姿を消す…

ホスピコの医師、エモリ博士の手によって何とか回復に向かうリンダ。だが、奪われた左腕だけはどうしようもなく、かわりに細胞レベルで相性の良い腕…ヒュームの左腕が移植されていた。だが、意識を取り戻したリンダは、自分の姿を悲観して行方をくらましてしまった。ケンはエモリ博士の娘、サチコと共にリンダを探しに出発する！



▶リンダが脱走してしまったことを謝る[illegible]の発言に責任[illegible]



◀サチコと共にリンダを探すケンの元に、リンダから留守電が入る。だが、そのメッセージは「探さないで…」

ラグナキュール

いよいよ発売が間近に迫った『ラグナキュール』。今回は前号までに紹介したイベントを振り返りながら、第1章で起こるイベントを徹底検証。また、新たに判明した謎に迫りつつ、ストーリーの流れを一気に紹介していくぞ。

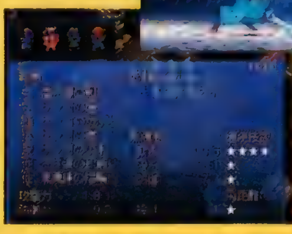
ラグナキュール	
10.2 RPG	▶¥5,800 ▶SME ▶MC(15ブロック)

敵に勝つための戦術を伝授!

Point 1 熟練度を上げよう!

敵と戦って熟練度が上がると連続攻撃ができるようになるぞ。熟練度は戦闘中に攻撃した回数でカウントされ、一定の数値に達すると攻撃回数が増えるのだ。「斬る」「殴る」は熟練度が上がることで連続攻撃の回数が1回ずつ増えて、「投げ」は飛距離が伸びるぞ。また、敵の攻撃をガードすると「防御」の熟練度が上がってガードできる回数が増えるのだ。この、連続攻撃ができるのとできないのとでは戦力がまったく違ってくるので、どんどん敵と戦って、ガンガン熟練度を上げよう。





◀▲連続攻撃は最高4回まで可能。熟練度の数値が125になると、連続攻撃の回数が、まず1回増える。熟練度が上がるまでの数値もだんだん大きくなっていくぞ。

Point 2 隊列と役割が重要!

役割には攻撃と防御、魔法の3種類があるぞ。この役割によってバトルフィールドでの動きが決まってくる。例えば「防御」の役割なら敵陣に乗り込んで攻撃したあと、「魔法」の役割のキャラを守りにもとの位置に戻ってくる。このことからキャラの特徴に合った役割をよく考えてから決めるようにすること。



◀剣士タイプなどの攻撃力が高いキャラは前衛に配置。

Point 3 とぎ屋で武器を鍛えよう!

攻撃力が高いからといって次々と武器を買い替えるのは得策ではない。ある程度弱い武器であっても、とぎ屋で武器レベルを上げれば強力な武器へと変わっていくのだ。しかも、弱い武器は鍛えるためにかかる費用が少ないので、へたに新しい武器を高い値段で買うよりも、ずっと安くすんでしまうのだ。



◀武器によってMAXレベルがまったく違う。

「レイブン」の称号を獲得するまでのイベントを徹底復習!

1.フィルド武神祭予選

予選を勝ち抜き決勝戦で瞬殺のオレイアと対決!

この予選は決勝まで、戦闘の基本さえおさえていれば、何の苦労もせずに勝ち進めるハズ。だが、決勝で対決するオレイアには勝つことができないのだ。



◀オレイアの圧倒的な実力のまえに次々と仲間が倒れ、主人公も、手も足もでないまま敗れてしまう。

	対戦チーム
1	アドベンチャーズ 剣士と格闘家の4人で構成された、攻撃力重視のパーティ。
2	青年かくとう団 まだ若いだけあって実力は主人公の足もとにも及ばない。
3	オレイア 「瞬殺のオレイア」の異名をもつ剣士で、ある人物の命令で大会に参加。

額に不思議な印を持つ元気いっぱいの女の子



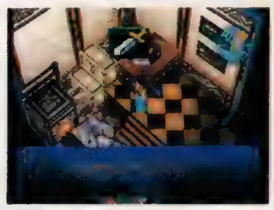
▲前衛に配置して戦わせてもいいし、後衛で魔法を使わせても強いのだ。

武神祭会場の受付では、リーヴが仲間になるぞ。彼女は剣士や格闘家、魔法使いといったすべての素質をもつ万能タイプで、装備できる武器などのバリエーションも広い。その小さな体からは想像もつかない戦闘能力を秘めていて、並の剣士や格闘家では彼女と戦えばただではすまないだろう。好奇心旺盛で何にでも首を突っ込みたがり、世間知らずな言動で周囲を驚かせることも。

2.フィルド群島

物語最初の地で仲間や装備の充実をはかろう!

この町ではウースとバラディの2人が仲間になるぞ。遺跡へ行く前に必ず仲間にしておこう。また、この町には武器屋などの施設が整っているので、稼いだお金で装備品を買おう。他にも水迷宮と町のはずれにある大きな扉などの建造物があるが、この時点では関係ないので、遺跡へと向かおう。遺跡の敵は手強いので、町の外である程度レベルを上げてから行った方がいいぞ。



▲あやしいモノや障害物を見つけたら○ボタンを押して破壊してみよう。

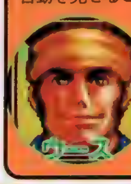
Point 攻略

壊して壊して壊しまくれ!

あちこちに点在するタルなどは壊すことが可能で、まれにアイテムが手に入ることがあるぞ。なかには貴重なアイテムが入っていることも…。

頼りがいのある幼なじみ

各国を旅してまわる主人公の幼なじみ。責任感にかけていて、いい加減な言動を見せることもあるが、どうも笑顔が憎めない。現在はフィルド群島のよろず屋でアルバイトをしている。豪快で力持ちだが、姉のアネッタには弱い。



踊りで真理を伝える修行僧

ある宗教の修行僧。恩師から受け継いだ踊りで人々に本当の幸せの真理を訴えているのだが、ほんの一部の人々にしか理解してもらえていない。しかし、いつかは真の理解者が現れて、大いなる変革が始まると堅く信じている。



3. ペンペンの浜

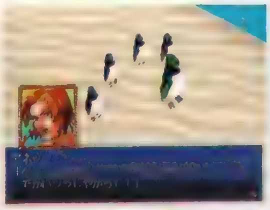
狂暴化したモンスターをアネッタと協力して倒すのだ！

ここではアネッタを仲間にできるぞ。また、ウースを仲間にしていると特別なイベントが発生するのだ。ボスの大王ペンペンはそれほど強くはないが、油断していると連続攻撃で大ダメージを受けることになるぞ。大王ペンペンを倒せば、その直後アネッタを仲間にできるのだ。しかし、ウースとアネッタは片方しか仲間にすることができないので慎重に選ぶこと。

Point 攻略
ウースとアネッタのどっち？
アネッタを仲間にした場合ウースと別れるが、フィルドのよろず屋に行けばもう1度ウースを仲間にできる。しかし、その場合はアネッタが…。

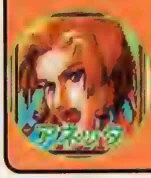


◀ウースが仲間にいれば姉弟仲の悪い2人の漫才を見ることができる。



▲大王ペンペンは攻撃力が高いので魔法タイプのキャラは近づかないこと。

腕力が自慢の怪力女



小さな弟妹の面倒を見ながら病に倒れた父親の代わりに、力仕事を一手に引き受けている一家の大黒柱のような存在。乱暴なところがあるが、さっぱりした性格で思ったことを素直にしゃべってしまう。ウースとは姉弟だが仲が悪い。

Boss 大王ペンペン

まず、大王ペンペンの周りにいるペンペン4匹を、先に倒してしまおう。大王ペンペンだけになったら、攻撃力の高いキャラで囲んでしまえ。あとは多少の犠牲を覚悟してひたすら攻撃していれば倒せるぞ。

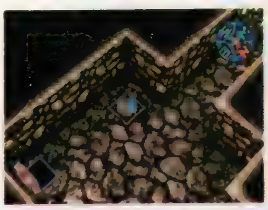


4. 墓地遺跡

ダンジョンを探索して冒険の基礎を学習しよう！

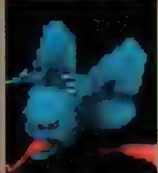
まず、このダンジョンでやるべきことは仲間のレベルアップ。ここに出現するモンスターは非常に強いので、楽に倒せるようになるまでレベルを上げよう。このダンジョンにはいくつかの宝箱があって、どれも役に立つものばかりなので必ず取っておくこと。その中でも「さび刀」は、拾った状態では強くないが、とぎ屋で武器レベルを最高まで上げるとかなり強力な武器に変化するのだ。また、敵の出現率が高い場所には、貴重なアイテムが落ちているぞ。そして、ボスの水の悪霊を倒して、「流星のしっぽ」を手に入れると自動的にダンジョンから脱出してフィルド群島に戻るのだ。

Point 攻略
やっかいな敵を真っ先に倒せ！
敵が複数で襲ってきた場合、1体ずつ確実に倒すことに専念しよう。集中攻撃がもっとも効率の良い戦い方なのだ。



◀スイッチを踏むと扉が開いて奥に進めるようになるぞ。

Enemy [ゴーストヘッド]



3匹のゴーストヘッドが水の悪霊を取り囲む形で守りを固めている。魔法が使えるキャラで一気に倒してしまおう。

Boss 水の悪霊

攻撃力が高く、連続攻撃をしてくるぞ。さらに水属性の魔法には、耐性を持っているのでほとんどダメージを与えられない。しかし守備力は低いので、四方を取り囲んで集中攻撃で一気に倒してしまおう。



5. フィルド武神祭本戦

アクエラスの称号を獲得してレイヴンに1歩近づこう！

予選を勝ち抜いてきただけあって手強いチームばかりだが、優勝すると「アクエラス」の称号が授与される。さらに優勝賞品として曙の盾が贈呈されるぞ。



◀魔法使いがいるチームと対戦するときは、真っ先に魔法使いを倒さないと大ダメージを受けることになる。

	対戦チーム
1	**ゴージャス・クィーン** ニンジが使う強力な魔法と、攻撃力が高いトンスケの投げに注意しよう。
2	**エレメンツ** テンマをはじめ、剣士や魔法使いで構成されたバランス型のパーティ。
3	**カスミ・アンド・ブラザーズ** リーダーのカスミは動きがすばやく、多彩な攻撃を繰り出してくるぞ。

強者が集う武神祭で勝ち残るための戦術指南

この武神祭で対戦する3チームは、リーダーと剣士、格闘家、魔法使いの4人で構成されている。まず、最初に魔法使いを倒してしまおう。リーダーを最初に倒そうとすると、その間に魔法を使われて大ダメージを受けることになるのだ。



◀いかに早く敵の魔法使いを倒すかが勝敗のカギ。



▶魔法は効果範囲をよく考えてから狙いを定めよう。

次は格闘家を前衛の2人ですばやく攻撃。格闘家はこちらの魔法使いを狙ってくるので、十分注意しよう。残ったリーダーと剣士は、魔法で体力を減らしておいて、普通に攻撃すれば、なんなく倒せるハズだ。

6. 呪いの館（樹仙館）

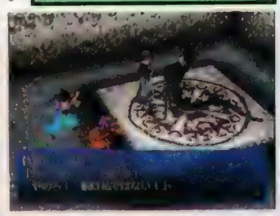
不気味な洋館で突然起きた殺人事件の真相をあばけ！

殺人事件が起きたら、館の主人の部屋にある地下室へ続く階段を下りよう。地下室を進んでいくと、突然仲間が消えて主人公だけになってしまう。さらに奥に進むと、ヒノカが仲間のニセモノに襲われているぞ。手助けすると一時的に仲間になってくれる。犯人を追いつめて事件を解決すると、アンラク国へ入国できるのだ。

Point 攻略
ボスと戦うときの心構え
ボスとは主人公とヒノカの2人だけで戦うことになるので、地下室で十分レベルを上げてから、戦いに挑もう。

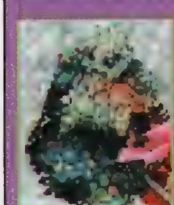


◀事件が解決すると館には2度と入れないので、宝の取り逃しに注意。



▲この事件の犯人は、みずから召喚したモンスターに殺されてしまう。

Enemy [忌む者]



能力は高くないのだが、口からガスのようなものを吐いて攻撃してくる。主人公が1人になったときに襲われると危険！

Boss スコロペンドラ

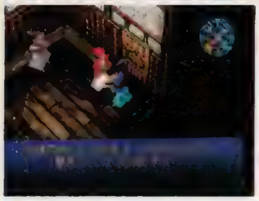
攻撃力、守備力ともに高く、口から紫色の液体を吐き出して攻撃してくる。ただ、スピードが遅いので、動きのすばやいヒノカを前衛に配置して、ひたすら攻撃させれば苦戦することなく勝つことができるぞ。



7. アンラク武神祭

武神祭に仕組まれた卑劣な罠が主人公を待ち受ける！

この武神祭では前回の優勝チームの鬼神龍兵団が強敵。罠を仕掛けてくるブレイブ・ハーツも要注意。優勝するとテンショウの称号と曙の盾を授与される。

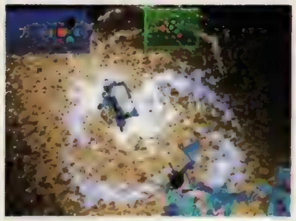


◀あやしい腕輪を装備させられるとステータスが低下してしまい、不利な状況で対戦することになる。

	対戦チーム
1	**エレガント・ゴッデス** フィルド武神祭で対戦したゴージャス・クィーンが名前を変えたチーム。
2	**ブレイブ・ハーツ** リーダーのエルゴが罠を仕掛けた張本人。それほど強いチームではない。
3	**鬼神龍兵団** 前回の優勝チームなだけあって、かなり強い。もっとも注意すべき相手。

仲間に魔法をかけると不思議なことが…

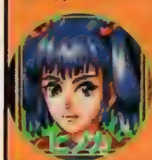
戦闘中に魔法を使っていると、味方にあたってしまうことがあるぞ。例えば、偶然狙った敵の近くに味方がいた場合などに起こる。魔法を受けた仲間はその魔法の力を利用して敵に攻撃してくれるぞ。また、仲間に与える影響と効果は使った魔法によって変化するようだ。アンラク国のシンザンの家に行けば詳しい情報を聞くことができる。



◀魔法を味方に当てるには、うまく指示をだして誘導すれば…。

アンラク軍守備隊の女隊長

アンラク国の将軍を父に持ち、自らも軍に籍をおいている。幼少の頃から剣に打ち込んでいて、その実力は並の男でもかなわないほど。勝ち気な性格で男勝りと思われがちだが、ときどき女の子らしい一面を見せることもある。



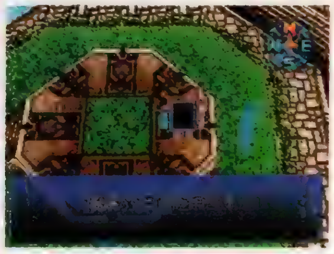
9. エメロード

エメロード最強の魔法使いを仲間に加えよう！

婿選びの試練は主人公だけで挑まなくてはならないぞ。敵もかなり強いので、レベル16ぐらいは必要だ。また、連続攻撃や強力な魔法を使えるようにしておこう。第1の試練はとくに仕掛けがないので、何の問題もなく突破できる。第2の試練ではダッシュをうまく使って、空中に浮かぶ床を走り抜けよう。そして第3の試練を突破すれば、試練のメダルを入手できるぞ。

Point 攻略
ガードを完璧にマスターせよ!

試練の塔に出現する敵は攻撃力が高いので、確実にガードしないと生き残れないぞ。タイミングをよく見て、ガードできるように練習しよう。



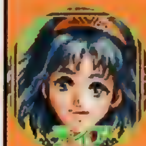
◀試練のメダルを取って試験に合格すればティアが仲間になるぞ。

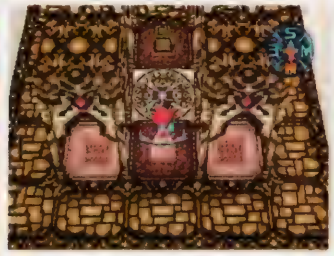


▲1体ずつ確実に倒していかないと余計なダメージを受けることになる。

エメロード最強の魔法使い

エメロード国で最強の魔法使いと呼ばれるほどの魔法力を秘めた少女。だが、本人はそう呼ばれることに抵抗を感じている。また、その可憐な容姿からエメロードの小さな花とも呼ばれ、大勢の男性から求婚を迫られている。





▲敵が強いので全滅する可能性がある。途中にあるセーブポイントを、こまめに利用しよう。

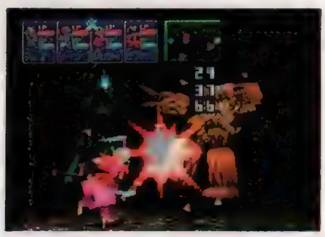
8. 天女の祠

剣聖ジンライを仲間に加えてパーティの強化を謀ろう！

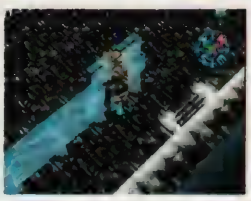
この祠には苦戦するほどのモンスターはいないが、ダンジョンが広くて迷いやすい。視点を変えたときは、方角を確認してから進むこと。また、壁が高いため宝箱が隠れて見えないことが多いので、いろんな角度から見て取り逃しのないように注意。ボスの直前でジンライが仲間になるので、協力して倒すと秘水を入手できる。

Point 攻略
連続攻撃が勝利のカギだ!

そろそろ連続攻撃ができるようになっていないと、戦闘で苦労するぞ。たくさんの敵と戦って熟練度を上げよう。



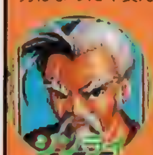
◀剣士タイプのジンライは、最初からかなり強いぞ。主力メンバーとして前衛に配置し、敵陣に特攻させて、どんどん攻撃させよう。



▲障害物を破壊して入手できるアイテムがあることを忘れてはいけない。

義理と人情を尊ぶ老剣士

その昔、アンラク国にその名を轟かせた剣客で、歳をとった今でもその実力はまったく衰えていない。息子夫婦を事故で亡くして以来、忘れ形見の孫と2人でアンラク国の郊外にあるネイギの村で暮らしている。義理と人情に厚い。



Boss ブリウーハ

その姿を見ればわかるように体が大きく重いため、投げることは不可能。巨大な手裏剣のようなもので広範囲を攻撃してくるぞ。魔法はあまり効果がないので、殴る、斬るなどの集中攻撃で倒してしまおう。



10. エメロード武神祭

エメロード武神祭で巻き起こる波乱の数々！

この大会で、最も強敵なのは、一回戦で対戦するホーリーエンジェルス。チームの全員が、強力な魔法を使えるうえに、接近戦での戦いも得意としているのだ。

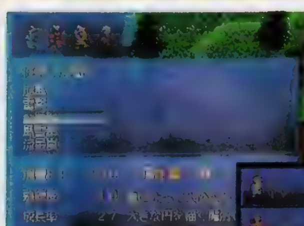


◀試合が始まったら、ティアに現時点で最も強力な魔法を使わせて、一気に勝負を決めるのだ。

	対戦チーム
1	**ホーリーエンジェルス** いままで戦ったどのチームよりも強いので苦戦はまぬがれないだろう。
2	**バックステップス** リーダーのロングをはじめ、その仲間もそれほど強くないので楽勝。
3	**ストームブレイズ** リーダーのラジョウはジンライと戦うために武神祭に参加し続けていた。

魔法の熟練度を上げて新しい魔法を覚えよう

「斬る」などと同じで、魔法にも熟練度があるぞ。魔法は熟練度が一定の数値に達すると、新しい魔法をいくつか覚えるのだ。また、それぞれの魔法には成長率があって熟練度が上がりやすい魔法などがあるぞ。さらに剣士などのタイプによっても成長率が変わるのだ。もちろん魔法タイプのキャラクターが、最も成長率が高いぞ。





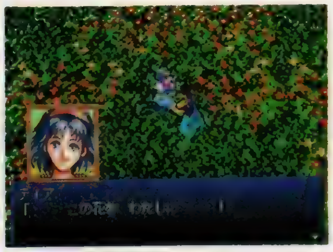
▲▶新しく覚えた魔法の熟練度を上げてマスターになると、さらに強力な魔法を覚えるぞ。魔法タイプのキャラは、頑張って熟練度を上げて魔法を覚えよう。

11. 祈願の谷

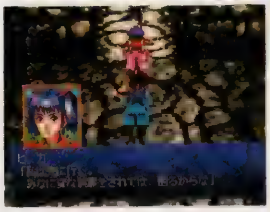
胸の内に秘めた想いを花束にこめてプレゼントしよう

祈願の谷に続いている迷路は、複雑ではあるけど広くはない。自分がどの方角を向いているのか確認しながら先に進もう。迷路の出口には、この時点で1番好感度の高い女の子が待っているぞ。そして、祈願の谷に着いたら「想いの花」を女の子にプレゼントしよう。この花を受け取った女の子は好感度がかなり上がるのだ。

Point 攻略
視点はつねに変化させよう!
一見、行き止まりにのような場所でも視点を変えると、宝箱や抜け道などを発見できる場合がある。視点を変化させるクセをつけよう。



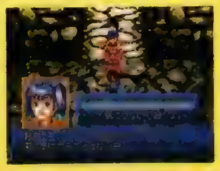
◀好感度はヒノカとティア、ジャンヌの3人が対象になるぞ。



▲キャラクターの性格を把握することが大切。旅の途中の会話や態度をじっくり観察して覚えておこう。

好感度を上げないと…

女の子には主人公に対する好感度が設定されていて、旅の途中で発生する選択肢によって変化する。まだ、詳しいことはわかっていないが、女の子の好感度をある程度上げておかないと4章が終了したあとに大変なことが起こるらしい。





▲どの選択肢を選ぶかによって好感度が変化するぞ。そのときの状況などをよく考えて慎重に選ぶようにすること。

12. ディザベイの街

数年前に生き別れた兄弟の感動の再会が今ここに…

ディザベイの街に着いたら、ナギがイストラル教化院まで案内してくれる。教化院の中で、フィンを説得したら、いよいよ最後の武神祭だ。この街ではジャンヌについての情報を人々から聞くことができるので、しっかりチェックしておこう。また、武神祭で優勝するためには、参加する前にレベルを十分上げて、武器や防具も最強のものを装備しておくとが重要だ。

Point 攻略
敵からアイテムを奪え!
モンスターは珍しいアイテムを落とすこともあるぞ。中には強力な武器を落とすモンスターもいるので、狙ってみるのもいいだろう。



◀ナギの気持ちが通じたことで仲の良い兄弟にもどるナギとフィン。



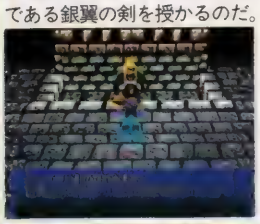
▲この村で聞いたジャンヌの情報がいずれ役に立つときがくるハズだ。

13. イストラル武神祭

レイヴンの称号を獲得してついに神の鳥となる日が!

決勝ではイベントが発生して半分の体力で戦うことになるので十分注意しよう。優勝するとレイヴンの称号と神の鳥の証である銀翼の剣を授かるのだ。

対戦チーム	
1	ソニックアロー 全員格闘家というめずらしいチームで、攻撃力が非常に高い。
2	闘魂ダイナマイツ 前大会の優勝チームで称号の保持者という今大会の最有力候補。
3	マッドラッシュ 体力が半分の状態で戦うというハンデがあるので一気に勝負を決めよう。

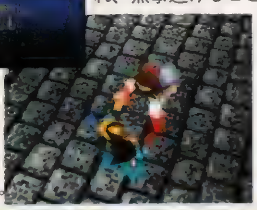


◀レイヴンの称号を獲得して夢にまで見た「神の鳥」となった主人公は仲間と喜びをわかちあうのだった。

卑劣な罠の待ち受けるイストラル武神祭決勝



主人公がレイヴンとなることをやっかんでいる人物に雇われたゼーレンは、ナギを人質にとるという卑劣な手段で主人公たちを脅迫してくる。しかしナギは、イストラルに来ていたオレイアに救出され、無事逃げることに成功するのだ。ようやく反撃できるようになるが、ゼーレンとは不利な状況下で戦うことに。しかし、彼らはそれほど強くはなく、楽に勝ててしまうのだ。

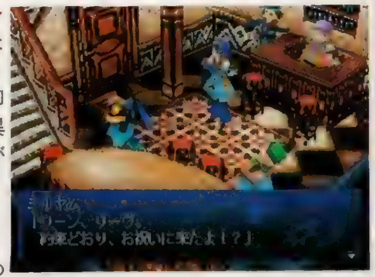


▲▶ゼーレンは、ナギを人質にとり、決勝では反撃するなと脅迫してくる。成すすべのない主人公たちは、容赦のない攻撃をただ受け続けるのみ。この屈辱は、後でたっぷり返してやろう。

14. 祝勝会

さらなる強さを求めて再び旅に出るときが……

イストラル武神祭で優勝してレイヴンの称号を獲得した主人公たちは祝勝会を開く。そこに祭王ミルヤムが訪ねてきて、異形の封印のことについて話してくれる。異形の封印によって、自分の強さが抑えられていると聞いた主人公。さらなる強さを求める主人公は、異形の封印を解くために必要な4つのジェムニーという宝石を集める旅に出ることを決意する。



▲レイヴンの称号を祝ってパーティが開かれる。そこに現れた祭王ミルヤムが話しがあるという。



◀神の鳥となったことを祝ってくれる仲間たちに感激する主人公。だが、目標がなくなった彼らはこのあと一体どうするのだろう? それぞれの故郷に帰って、またいつもと変わらない生活に戻るのだろうか?





◀▲主人公は自分の中に秘められた本当の力を祭王ミルヤムに聞かされる。その事実を知った主人公は、なにものにも負けない強さを手に入れるため、再び旅に出ることを決意するが…。また、祭王ミルヤムはリーヴの正体などの秘密を詳しく知っていて、主人公に聞かせてくれるのだ。

第1章の終わりは、これから始まる新たな冒険の始まりでしかない…

主人公&勇者、『ムーン』ワールドの
MOON ムーン

意識だけがこの世界に吸い込まれた少年
主人公

現実の世界で、このムーンの世界が舞台のRPGをプレイしていた少年。プレイを終えた直後、消したはずだったゲーム画面の中に吸い込まれてしまう。その世界「ムーンワールド」には、主人公が操っていたはずの勇者の姿もあった……でも勇者の行動は、住人にしてみれば勝手気まま。彼を正義の味方として更正させるべきなのか？　まあ、とにかく元の世界に戻るための方法を探す冒険が始まる。果たして……。





◀勇者はそれまで自分が操っていたときと同じように行動していた。主人公とぶつかるが、あやまりもしない。

❶おばあちゃんの愛犬
タオ

主人公が最初に行くことになるおばあちゃんの家。タオはそこで、おばあちゃんと一緒に暮らしている。目の見えないおばあちゃんを見守るかのように、彼女の行くところには必ずついていく忠犬だ。昔はおばあちゃんに連れられて城下町まで散歩に出かけたことも多く、城下町の住人もタオのことをよく知っている。





◀最近はおばあちゃんがあまり出歩かないので、退屈しているみたいだけど……？

本当に「勇者」と呼べるのか
勇者

主人公がこの世界を「ゲーム」として楽しんでいたときに操っていたキャラクター。その行動はムーンワールドの住人にして見れば理不尽なことばかりで、とても本心から「勇者」と呼んでいるとは思えない。逆に、鼻つまみ者として扱われているようだ。



アニマルを生き返らせよう！



ムツジロー

モンスターと言っても、そう呼んでいるのは勇者だけで、本当はなんの害もないアニマル（動物）のこと。つまり、勇者はただ勝手にアニマルを襲っている、凶暴な存在なのだ。主人公はムツジローおじさんから動物たちを生き返らせる方法を教えてもらえる。こうなった責任は主人公にある。なるべく多く生き返らせることが、せめてもの償いだろう。



▶助けてあげたアニマルたちは、イベントで手に入る家のTVを見ることで、その数がわかるぞ。

❷知識の数なら誰にも負けん（？）
ヨシダ

自分をインテリだと言っている、城下町に住む不思議な鳥。何でも知っているというわけではないが、その知識はかなり役に立つ。しかもただの物知り鳥かと思いきや、会社まで経営しているというからオドロキ。午前中はガセと話していることが多く、情報収集にも余念がない。



▲酒場の裏に家（？）がある。いないときは置き手紙をしていくマメな鳥。



❸暴力的な言葉の裏側に？
ガセ

城下町に住み着く自由気ままな男。夜は噴水前で寝泊まりしている。そのためか住人の行動に詳しく特に花屋のフローラに関しては必要以上のことを教えてくれる。そういえばフローラもガセのことを気にかけているように思えるが…？



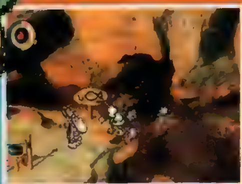


▲ときどき城の中に入っていく姿を見かけるが、一体何の用があるのだろう。



❹釣りこそ我が人生
ガマカツ・マツカタ

釣りとアウトドアをこよなく愛するおじさん。定期的に「釣りコンテスト」を開催しているが、参加者がいないときは自分一人でさびしくコンテストを進行している。沼の主を釣り上げることが目標らしく、寝ても覚めてもそのことが頭から離れない。釣りをしている人を見ると黙っていられないらしく、主人公が釣りをしていると、あれこれアドバイスしてくる。普段は釣りの話題以外は話さない、穏やかな人だ。



▶釣り竿は城下町のキュリオの店にある。

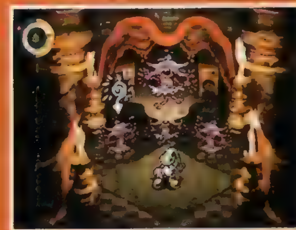
❺山猫軒のかわいいアルバイター
クリス



小料理屋「山猫軒」でアルバイトする少女。いつかスカウトされてアイドルデビューするという自分の夢を、山猫軒に食べに来る客によく語っている。デビューするときはフリルのドレスを着て…、なんて考えているのが女の子らしいところ。ただ性格はちょっとせっかちのようで、せっかくの料理も、ゆっくり味わっていると彼女に片づけられてしまうことがある。



◀彼女の歌声の入ったMDを手に入れることができるかも…？



▲アダーから修行を受ける主人公。修行というより、遊んでるみたいだ。



❻神に近づくことを夢見て神を探す人
アダー

神に対する憧れが人一倍強く、非日常的なことを目の当たりにすると、すぐに神と結びつけて考えてしまう人。そればかりか、その考えを他人に理解してもらおうと、「神に近づくための修行」を強要してくる。ただし、修行と言うと「厳しい」ってイメージがあるけど、アダーの修行は逆に楽しいもの。ここは素直に従って修行を楽しんでしまおう。ちなみにアダーが神と勘違いしているのは、なんとあの勇者だそうだ。

個性的な8人を紹介!



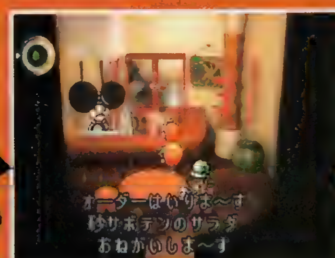
発売まで、あとわずかに迫った『ムーン』。このゲームの最大の魅力といえば、なんといってもその個性豊かなキャラクターたち。ストーリーやシステムよりも、まずは彼らの「生活ぶり」を見ていただきたい。きっとこのゲームの奥深さがわかるはずだ。

MOON ムーン
10/16(予) RPG ▶¥5,800 ▶アスキー ▶MC（1ブロック）

❼ムーンワールドの「料理の鉄人」
ケンジ



風の谷を越えた先にある小料理屋「山猫軒」のマスター。1日に1人しか客を取らず、その料理の素材は自分で見つけ出してくるという徹底ぶり。料理の腕は確かだが、得体のしれないものまで調理してしまうので、メニューを見ただけでは頼むのに少々抵抗がある。でも食べてみればきっと満足できるはず。さあ、勇気を出して！



◀う～ん、それにしても「砂サボテン」っておいしいのかなあ？



▲博士って、なんかすごく偉そうなんですけど。



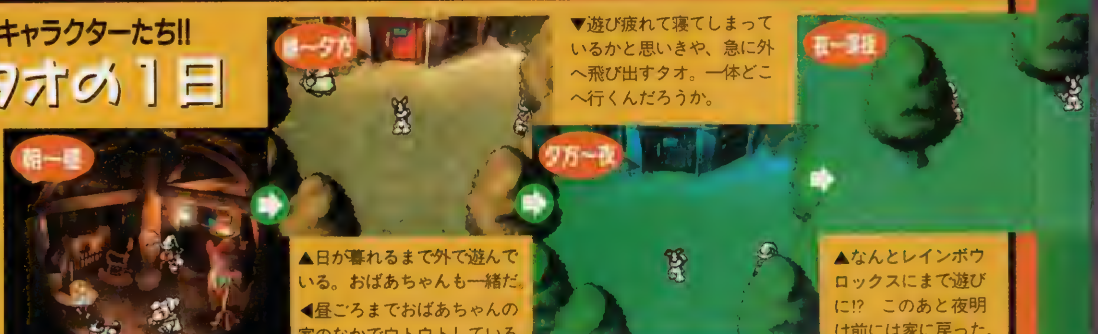
❽生き字引？ 歩く百科事典か!?
ヘイガー博士

本名はシュタイン・ヘイガー。王様をして「頭に図書館がつまっている」と言わしめるほどの天才。王様は彼の姿のことを言っているのかもしれないけど、どちらにしろ頭のいいことは確か。いろんな発明品を世に送り出している、発明家としても有名だ。



時間とともに行動するキャラクターたち!!
忠犬(?)タオの1日

キャラクターはゲーム中に流れる時間に合わせて行動している（「曜日」の概念もある）。これは完全なリアルタイム。たとえば、朝に起床、職場に出勤して働き、夕方は自分の部屋に戻るといった行動をとっている。この動きを簡単に理解してもらうために、おばあちゃんの愛犬タオを例にして1日密着追跡してみたぞ。



◀昼ごろまでおばあちゃんの家のなかでウトウトしている。

▲日が暮れるまで外で遊んでいる。おばあちゃんも一緒だ。

▼遊び疲れて寝てしまっているかと思いきや、急に外へ飛び出すタオ。一体どこへ行くんだろうか。

▲なんとレインボウロックスにまで遊びに!? このあと夜明け前には家に戻った。



かわいさいっぱい夢いっぱい

MY HOME TOWN こみゅにてぃぽむ

なかなか続報が届かず、ヤキモキしていたファンのみなさんお待たせしました！『こみゅにてぃぽむ』最大の見どころ〝コミュニティモード〟の全貌が、ついに明らかになったぞ。システムの流れやポムに指示できること、コミュニティにどんなものができるのかなど、育成SLGパートのコミュニティモードのお楽しみ要素をドーンと紹介!! また、ポムを連れて冒険できるアクションRPGパートの詳細については、随時本誌でフォローしていくので楽しみに待っててネ！

こみゅにてぃぽむ MY HOME TOWN	
10|30(予) A.RPG	▶¥5,800 ▶フィルインカフェ ▶MC(1ブロック)

アクションRPG ＋プラス 育成SLG





育成SLGパート

①捕らわれのポムを救出

ポムは、いろいろなダンジョンで悪いヤツに捕らわれている。ポムを助けるためには、各ダンジョンにいるボスキャラを倒さなければならない。また、ダンジョンだけでなく、迷子になっていたり隠れているポムもいるので、探してみよう。



◀ポムの名前は、助けたときに変更可能。

②コミュニティに放つ

捕まえたポムは、自動的にコミュニティへ送られる。コミュニティに戻ると、ポムを連れて行くか、コミュニティに放すかが選択できるので、育成を楽しみたい人はポムを放そう。仲間に加えた場合は一緒に冒険へ出ることができ、攻撃のサポートや特殊能力で冒険の手助けをしてくれる。





◀▲コミュニティに戻り、さっそくポムを放つ。それぞれのポムには特徴があるので、しっかりチェックしよう。

コミュニティモードの楽しさを教えます!!

コミュニティの流れ

不思議な生物ポムを捕まえてきてコミュニティと呼ばれる広場に放ち、ポムたちにエサを与えて建物や畑などを作らせ、コミュニティを発展させるのが大まかな流れだ。



ポムを捕まえる ▶ コミュニティに放つ ▶ エサを取ってくる ▶ ポムにエサをあげる ▶ ポムが行動する ▶ コミュニティが発展

③ポムのエサを取りに行く

ポムは、ただコミュニティに放しても、何も行動をしてくれない。そこで、ポムに与えるエサを取りに行くのだ。エサはフィールドやダンジョンにいるジャマモノ（ザコキャラ）を倒すと出現するんだ。出現するエサはランダムなので、目的のエサが出るまでがんばろう。かわいいポムたちのために、冒険を一休みしてエサ取りに励むのもいいかもね。





◀▲お腹を空かせたポムたちのために、主人公のルルちゃん(名前変更可能)がジャマモノを倒してエサの採取。美味しそうなエサを見つけても、ルルちゃんは食べることはできないのだ。残念……。



④コミュニティでポムにえづけ

さて、エサを取ってきたらお腹を空かせたポムたちに食べさせよう。アイテム画面で食べさせたいエサを装備し、目的のポムのところへ行って使用ボタンを押すと、放り投げたエサをポムが大きな口を開けてパクッと食べるぞ。朝昼晩、いつでもエサはあげられるから、ジャンジャンエサを取ってきてポムたちに食べさせよう！　ちなみに、食べ過ぎで動けなくなっちゃう……なんてことはないので安心して大丈夫だ。





▲◀エサをチョイスして、目的のポムのところへ。ポイッとエサを放り投げると、口を開いてうまく食べてくれる。

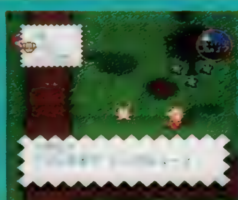
⑤目的に合わせてポムが行動開始

与えるエサの種類によって、ポムの行動が変化する。エサの効果は主に下で紹介している建設、農作、飼育の3種類で、コミュニティをどう発展させるかは自由だ。建物をいっぱい建てて街のようにしてみたり、畑と牧場でのどかな雰囲気を楽しむのもいいかも。またポムは、日が経つとカルマが増えて悪い子になってしまう。たまに勉強するエサを与えて良い子に戻そう。



◀それぞれのポムには、得意な行動があるのだ。

〔建築〕 建物はポムたちが暮らす家なので、捕まえたポムの数だけ造ることができるのだ。建築をするとポムたちのパラメータが上がり、建てる家の種類によって変化するぞ。



◀家には、木、イシ、レンガの3種類があるぞ。

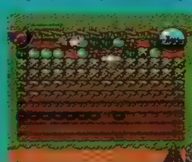


▲木の家が完成したところ。けっこう立派だね。

〔農作〕 まず食料庫を造り、次に畑を耕して農作ができる状態にする。畑で作った農作物はポムたちのエサとして収穫でき、畑のレベルによって農作物が異なるのだ。



◀クワを持って、せっせと畑を耕すポム。



▲種をまいて水をあげると、作物がなるのだ。

〔飼育〕 "メエメエ"という羊のような動物を飼育する。メエメエはダンジョンなどにいるのでポム同様捕まえてくる。育てたメエメエは価値が上がり、売ることができるぞ。



◀牧場で飼っているメエメエを調教する。



▲価値の上がったメエメエは、毛並みが違うのだ。

⑥コミュニティがにぎやかにステキに発展

始めは何もないコミュニティに、建物や畑、牧場を造り、発展していくコミュニティを見守るのがとても楽しいのだ。一生懸命作るポムたちにも愛着がわくぞ。また、ある条件がそろえば、下に紹介しているような特別な施設を建てることも可能になる。お楽しみがいっぱい！



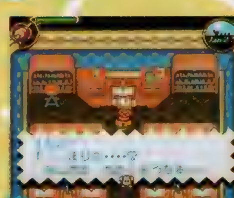
▲コミュニティにも好きな名前が付けられるので、ステキに発展させよう！



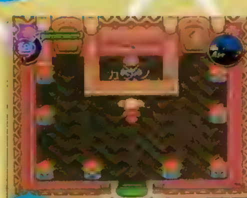
病院 ▲美人の女医さんがいる病院。



トレード屋 ▲何かの交換場みたい。ワクワク。



図書館 ▲いろんな本がいっぱいそろっている図書館。



カジノ ▲カジノってことは、ミニゲームが遊べたり……。

アクションRPG史上に名を残す数々の

グランス



連続攻撃や必殺技を駆使するアクション性の高い戦闘システムなど、斬新なフィーチャーを数多く取り入れている期待度満点のアクションRPG『グランストリーム伝紀』。その全貌がついに明かされる！

画期的なシステムが満載の『グランストリーム伝紀』の魅力に迫る！

幾多の名作ＲＰＧを世におくりだした一流のスタッフが制作していること以外は、ほとんどの要素が秘密のヴェールに包まれていた『グランストリーム伝紀』。ＲＰＧファンの注目を集めているこのゲームの詳しい情報が、ついに公開されたのだ！今回の記事では要チェックの見どころと、ストーリーに登場するメインキャラの紹介を中心にゲームの内容を徹底紹介。シナリオとシステムの両面からゲームの魅力に迫るぞ！

●大いなる使命を背負う赤髪の青年

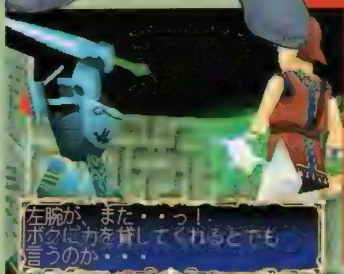
リューン・ランザート

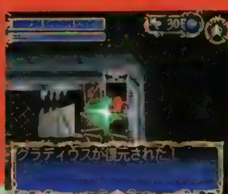
本作品の主人公で、究極の魔導器「セプター」の伝承者。セプターが発動したことから不思議な能力に目覚め、大いなる使命を背負って旅立つ。

●魔導器「セプター」が物語の鍵を握る！

リューンが両腕に装着している腕輪にはめられた緑色の宝石、それが究極の魔導器「セプター」だ。強力な魔力が込められているセプターには、物質をコピーしたり、物体の１部分から全体の形を復元できる不思議な能力が備わっている。

この能力は物語の重要なキーになると同時に、謎解きやアイテム取得などの要素にも密接に関わってくるぞ。





◀金属のかけらをセプターで元の形に再生し、武器を入手！



◀アクション性に富んだ戦闘シーンなど、魅力的な要素が満載！

STORY

世界を巻き込んだ戦争で、すべての大陸が水没してから100年後の世界…。わずかに生き残った人類が平和に暮らしていた４つの浮遊大陸が、浮力を維持していた４人の賢者の失踪を境に落下を始めてしまうところから物語は幕を開ける。賢者たちが消えた理由とは？



◀主人公が住む浮遊大陸も落下を始める



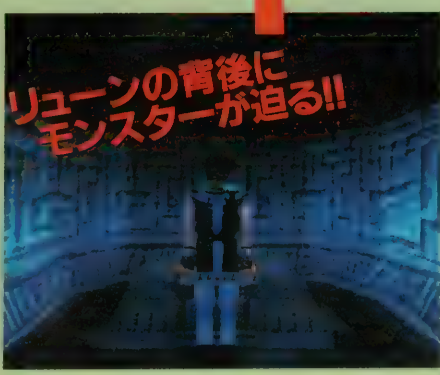
●人類の運命を握る賢者の末裔

アーシア・エルディーン

浮遊大陸の１つ、シルフ大陸を浮かせていた賢者ゾラの娘。賢者狩りをおこなう魔導帝国からの捜索を逃れ、とある町の教会に身を隠していたが、発見され捕まってしまう。

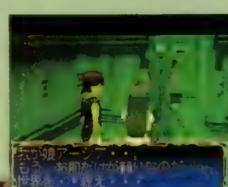
『グランストリーム伝紀』の見どころ その１

巧みな視点変更による、イベントシーンの効果的な演出に注目！



▶映画のホラーシーンのような視点。背後から主人公に向かってじりじりと接近していく。

ゲームは基本的にトップビューの視点で展開されるが、イベントが発生すると、そのシーンをもっとも効果的に演出できるアングルに視点が切り替わる。ホラー映画よろしく、主人公の背後からジリジリと近寄ってくるモンスターの視点で、場面が展開するイベントなどもあるぞ。雰囲気を引き立てる効果的な演出に注目だ。





◀▲イベントに会話が挿入される場合、キャラクターの位置関係が明確に把握できる視点にセットされる。このさりげない気配りが心にくい。

名作を手がけたスタッフが贈る、ファン注目の話題作！

トリーム伝紀



『グランストリーム伝紀』の見どころ その2

格闘アクションの要素も盛り込んだ手に汗握る白熱のバトル！



▶コマンド入力で繰り出す必殺技は威力抜群！

「グランストリーム伝紀」の最大の特徴と言えるのが、連続攻撃や必殺技といった格闘ゲームの要素を盛り込んだ、アクション性の高い戦闘シーンだ。プレイヤーは最初、武器による攻撃や盾を使った防御、サイドステップなどの簡単なアクションしか使えない。しかし、レベルアップで魔法を修得し、新しい武器を入手すれば多彩な必殺技と連続攻撃が使用可能になるぞ。魔法や必殺技を絡めた攻防が繰り広げられるバトルは、格闘ゲームも顔負けの迫力だ！



▶攻撃や回復など、魔法の効果は多彩。状況による使い分けが大事だ。





▲武器と盾を使った攻撃と防御の切り替えは、基本ながら非常に重要な要素。

●空賊デスバットのリーダー
スレイザー
高速飛空艇「グーテ」を駆る空賊、デスバットの若きリーダー。現在は魔導帝国からの依頼で何かを探しているようなのだが……。

●世界に現存する最後の精霊獣
キャロック
世界で最後の精霊獣。ペットとしてデスバットのメンバーたちに飼われていたが、リューンと出会い、彼のポケットに入って一緒に旅をする。



『グランストリーム伝紀』の見どころ その3

独特の世界観の中で展開する壮大なストーリー

「魔法」と、「魔導技術」と呼ばれる特殊な科学技術が同時に存在しているという、ファンタジー色の強い世界観も、このゲームを語るうえで忘れてはならない魅力の1つ。4つの浮遊大陸に浮上のエネルギーを与えている魔法制御塔や、それぞれの大陸に存在する精霊の遺跡など、独特の世界観の中に秘められた不思議に少しずつ迫っていくかたちで『グランストリーム伝紀』の壮大な物語は繰り広げられるのだ。





▲◀魔導技術の結晶ともいうべき技術やメカニズムは、物語に深く関係してくる。



●空賊の紅一点
ラルミィ・レスタリア
スレイザーの妹で、デスバットの紅一点。メンバーのアイドル的存在。グーテの中でリューンと出会い、ある事件がきっかけで行動を共にする。



◀ストーリーの山場には美しいビジュアルが挿入される。この巨大な鳥の正体は!?

ハイクオリティなビジュアルがストーリーを盛り上げる！

グランストリーム伝紀	
11/6(予)	▶¥5,800▶SCEI
A・RPG	▶MC(1ブロック)


PlayStation
すべての人が敵になる。
MBS搭載
いよいよ9月25日、
ラグナが動く。


Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
SONY
このRPGを持っている
バトれるRPG
標準価格¥5,800(税別)/メモリーカード15ブロック使用
制　作:田中昌吾&アートシステム(第2回デジタル・エンタテインメント・プログラム最優秀賞受賞)
発売元:㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント
抽選で1,000名様にメモリーカードプレゼント!
商品同封の応募券をハガキに貼ってご応募下さい。(詳しくは商品をご覧下さい)
"　"マークおよび"PlayStation"は株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

キャンペーン実施中

HAPPY ENDはだれと見る？

エンフィールドに流れ着いたひとりの青年。天涯孤独に生きてきた彼は、この街で生まれて初めて
人の優しさに触れ、次第に打ち解けていくのでした。
しかし、不幸はいつも突然やってくる…
とある事件に巻き込まれた彼は、無実の罪を着せられてしまいます。
疑いを晴らす道はただひとつ。住民の信頼を勝ち取ること。

さあ、とびきりの友情と幸せを、この街で手に入れてください。



悠久幻想曲

ゆう きゅう げん そう きょく

セガサターン版
プレイステーション版
好評発売中

定価 5,800円（税別）

SS 限定版パッケージ



このパッケージが目印！

PS 限定版パッケージ

発売プレゼントキャンペーン！

ソフトに入っているアンケート・ハガキを送ってくれた方の中から抽選で特製掛け時計（300名）か“あなたの名前入り”特製キャラクター名刺（500名）をプレゼント！

応募締切 10月31日（金）まで（当日消印有効）

CD
サイトロンファンタスティックキャラクターシリーズ
「悠久幻想曲」サウンドトラック
「悠久幻想曲ドラマCD」
発売中
発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
——————各2,427円（税別）

MEDIAWORKS
（株）メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083／URL http://www.mediaworks.co.jp/


PlayStation
キャラクターデザイン
moo (代表作：エターナルメロディ)
セルワーク：JCスタッフ
悠久幻想曲グッズ
全国有名販売店にて発売中！
ポスター／図書カード／ポストカード／
Tシャツ／マウスパッド
関連書籍
G's文庫 悠久幻想曲 発売中 定価530円(税別) たきもとまさし著 moo 表紙イラスト
悠久幻想曲公式コミックファンブック①～② 定価 各660円(税別) ①巻 発売中 ②巻 9/27発売
悠久幻想曲公式攻略ガイド 発売中 定価950円(税別) 電撃PlayStation & 電撃SEGASATURN 特別編集


PlayStation
願いはとどく、それが僕の真実だから…。
スーパードラマチックSLG
バックガイナー
よみがえる勇者たち
バックガイナー
～よみがえる勇者たち～
飛翔編「うらぎりの戦場」
価格未定 CD-ROM複数枚組
近日発売予定
バックガイナー
～よみがえる勇者たち～
完結編「そして、明日へ」
価格未定 CD-ROM複数枚組
近々日発売予定
覚醒編「ガイナー転生」
12月下旬発売予定
CD-ROM2枚組 価格5,800円(税抜)
©VING
VING
ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区上大崎1-21-5
ユーザーサポートTEL.03-5423-3283
ビングはJAMMAの会員です ビングはCESAの会員です
■アニメーター・グラフィックデザイナー募集
履歴書・自己PR文・作品を郵送してください。
●音楽CD発売決定 ●小説化(前・後編)決定
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



攻略Station

How to win

悠久幻想曲
グラディウス外伝
ブレス オブ ファイアIII
タクティクスオウガ
ダービースタリオン
同級生2
クールボーダーズ2

イラスト／伊藤勇太

悠久幻想曲

育成SLGで1番の見所、イベントの発生条件を各キャラごとに徹底紹介だ!

発売中	▶¥5,800 ▶メディアワークス
育成SLG	▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

限定版はゲットできたかな? しおりは誰のだった? もうエンディングは見た? 前号で紹介した育成方法は役立ててくれてるかな? などなど、みんなのプレイ状況が気になる今日この頃。もしよければ、感想なんかを書いて送ってくれるとウレシイな。なにもプレゼントはないけど……。ところで話は変わるけど、今回からはいよいよイベントデータ集がスタートだ。これまた参考になるデータばかりなので、バッチリ活用してね。こちらの感想も待ってるよ! （Z佐藤）

完全攻略 Part2

待望のイベントデータ集がスタート



前号に引き続いて育成SLG『悠久幻想曲』を完全攻略！ 今回は、いままでナイショだったイベントに関する重要データを紹介だ。気になるデータの内容はイベントの種類、タイトル、発生条件。そのほか成功させるためのポイントなどもバッチリ網羅していくぞ。これを参考にすれば思う存分『悠久幻想曲』の世界を堪能できるはず。またイベントをクリアすることは、ハッピーエンドを迎える条件にもなっているので、しっかり発生＆成功させていくように！ それじゃまずは、スゴロク形式のバトルイベントの紹介からいってみよう。

スゴロク形式のバトルイベントは全部で4回発生

最初はスゴロク形式のバトルイベントについてだ。このイベントには信頼度や、誰を仲間にしたか？ といった発生条件はいっさいない。必ず3カ月に1回、1年間に合計4回発生するようになっている。また、成功条件は、基本的にスゴロクでゴールに1番乗りするだけでOK！ 発生日を確認し、あらかじめデータをセーブしてから挑戦しよう。



▼4つのイベントには、必ずシャドウが絡む。彼の野望とは？

▲先にゴールしても、条件を満たせないと成功にはならないこともあるぞ。

6月27日 Good News

天窓の洞窟で採れるキノコで、アリサの目が治せるらしい！ この情報を入手した主人公たちはさっそく洞窟へ向かう。しかし……。

Point イベントのマスで入手できる湧き水は、洞窟に来た記念に必ず持って帰ろう。ボスは通常攻撃で押しまくればラクに勝てるはず。これでOKだ。

12月27日 エンフィールド大武闘会

エンフィールドで一番の強者を決める大会に主人公も参加することになった。だがその会場に宿敵のシャドウが現れ、事件が発生する。

Point クラウド医院とカッセルの家は、どちらを選んでも違いはない。最後の少年の頼みは素直に聞いてあげたほうが良さそうだぞ。

9月27日 トラブル・バースデイ

誕生日にトリーシャが行方不明に！ 人々の情報で、街から外へ出たらしいことがわかる。急いでトリーシャを追う主人公たちだったが……。

Point トリーシャの捜索中にローズレイクを訪れると新たな発見が！ 戦闘終了後、フサの村に立ち寄って話を聞くのを忘れずに。

3月27日 ほとばしる悪意の果てに

火山が活動を開始し、エンフィールドの街に壊滅の危機が訪れる。だが、この裏にもシャドウが！ 街を救うべく、主人公たちは最後の戦いに挑む。

Point 2つのイベントマスのレバーの選択が正しければ、ゴール後の3つの部屋のどこかでローラの体を発見することができる。

キャラ別データ集

第1回 メロディ・パティ・アレフ・シェリル・ピート編

その前にデータの見方をチェック!

今回はメロディ、パティ、アレフ、シェリル、ピートの6人分のデータを大公開。これを参考にハッピーエンドを目指してね。データの見方はここで解説しているので、しっかりチェックしておこう。



●イベントの発生条件をおさらい

テーマ別イベント

合計4回。1、2回目のイベントは信頼度が十分なら無条件で発生するが、3回目以降は条件がある。信頼度や成功した回数には要注意だ。

休日イベント

合計3回。発生月の休日に「遊びに行く」を実行。対象キャラの所へ行けば発生する。そのほかの条件はないので簡単に発生する。

トラブルイベント

合計3回。信頼度を60以上にして発生日を迎えれば発生する。右に紹介した信頼度とマークをよく見て、しっかり上げておこう。

任務イベント

合計3回。発生日に指定された仕事を主人公と対象キャラの2人で実行していると発生。ほかの仲間を加えることも可能。最高4人。

●信頼度のマークを数字に直すと

画面上ではマークで表示される信頼度を数字で表すと下のようになる。表中の数字がどのマークになるか、しっかり確認しておこう。



●データ表の見方

発生日 イベントが発生する日付。普通はたった1日。でも休日イベントの場合は発生月となっていて発生期間が1カ月ある。

発生条件 イベントを発生させるための条件。テーマ別イベントの表中の「前の2つを…」とは、最初の1、2回目のイベントのこと。

発生場所 イベントが発生する場所。休日イベントの場合「遊びに行く」を実行して指定の場所にいるキャラを訪ねる。

条件仕事 イベントを発生させる仕事。任務イベントの場合、発生日に指定の仕事を主人公と対象キャラの2人が実行していれば発生。

Q&A Q:バトルイベントの発生日になっていないのにスゴロク形式のイベントが発生したのですが、これは一体なんですか? A:そのイベントは「任務イベント」の3番目にあたるもの。発生日や発生条件に関してはまだ公開できないので、いろいろと自分で探してみてね。

Melody Sinclair



明るく元気なネコ耳少女

記憶がない!? 衝撃の真実はラストで明かされる

▼メロディのセリフはすべてかな文字。でも最後には……。





▲夜でも目が見えたり、鼻が敏感だったりするらしい。そのへんはピートのイベントで明らかになるのだ。

メロディ・シンクレア

何かの事故に巻き込まれたせいか、それとも……！　とにかく名前以外の記憶を持たないネコ耳の少女。初期状態で、敵の能力をダウンさせる錬金魔法を３つ覚えているほか、護身術のスキルも持っている。どちらかというと魔法系のキャラなので、魔法関連の仕事を多めに実行させ、そのほかの魔法もたくさん覚えさせていこう。特にHPの回復が可能な神聖魔法は最優先で！

初期パラメータ

能力値：HP140　MP160
スキル：錬金魔法ＬＶ３　護身術ＬＶ１
魔　法：錬金　フレイム・ジェイル
　　　　　　　グラビティ・チェイン
　　　　　　　ソニック・ブレイク

◎誕生日３月２日



▶プレゼントは鈴、桃、花の３種類ある。でもメロディの好物が、唯一のハズレというのはキビシイな〜。

休日の所在

由羅の家
ローズレイク
魔術師組合

●テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件	成功のポイント
流行はいつもハタ迷惑	５月15日	10	−	大した病気ではないと思わないこと。それに気をつけて選択すれば問題ないはず。
日だまりの中で…	７月25日	20	−	本選びといえばシェリルに任せるのが一番。また、最後の選択はタイトルがヒント。
天使の巻いたオルゴール	12月２日	50	前の２つを成功させる	アレフに最後までネジを巻かせるのは危険。卵が出てきた場合は、下手に触れないように。
王子はいずこ？	３月10日	75	３つ目を成功させる	大胆な行動を選択するといい結果に。最後は自分の思うようにしてみよう。

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度	成功のポイント
大事な落とし物	６月２日	60	とにかくおばあさんの身になって、一生懸命落とし物を探してあげよう。そうすればきっといいことがあるに違いない。
届かなかった一通の手紙	11月22日	60	人の手紙を勝手に開けて読んでしまうのは、やっぱりマナー違反。それと目的が何だったのか忘れないようにしよう。
メロディの乱	１月18日	60	ネコの爪を研ぐ道具といえばどこにあるかよく考えよう。由羅の家に真っすぐ行くのはやめておいたほうがいい。

●休日イベント

タイトル	発生日	発生場所	成功のポイント
Bun Bun Bun	７月	陽のあたる丘公園	ハチの大群から逃げるときの選択が大事なので注意しよう。後はそれほど問題ナシ。
黒く光るヤツ	11月	ジョートショップ	最後の選択さえ気をつければ特に問題ない。いろいろ試してみよう。
由羅の置き手紙	？	？	？

●任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事	成功のポイント
消えたブルーダイヤ	８月８日	護身術：美術館の警備	宝石がなくなったからといって、泥棒が盗んでいったとは限らない。
学園の怪談…	10月22日	神聖魔法：幽霊退治	問答無用で除霊しようとするのはダメ。とりあえずコミュニケーションをとろう。
静かな湖畔の森の影から	？	？	？

キャラクターズコラム

編集部に届くイラストハガキのうち、だいたい３枚に１枚くらいはメロディ。う〜ん、さすがにネコ耳は強し！　人気の秘密は、やはりその耳とリボン付きのシッポかな。手と足のモコモコも捨てがたい？



▶宮城県　月風くちりあさん：首の鈴もチャームポイントだったね。

Q&A Q:前号にあった育成方法を参考に６月27日まで４人で同じ仕事を実行していましたが、お金が足りなくなります。間違ってませんか？　A:４人で同じ仕事を実行していると稼ぎは少なくなる。でも各キャラの能力は平均的にアップするはず。この育成方法はそこが狙いなので、貧乏はこらえてほしい。

Patty Sole



いつも主人公に対して怒ってばかり。そのワケは?

▼さくら亭の看板娘だけに次回作にも登場しそうだが…？



▲笑顔の少ないパティだけど、たまにはこんな表情も見せてくれる。ほかのキャラのイベントに登場するときも残らずチェックだ。

パティ・ソール

両親の経営する宿屋を兼ねた料理店「さくら亭」の看板娘。普段は愛想がよいのだが、主人公に対しては怒ってばかり。なにかワケあり？　パティは最初から料理と商売のスキルを持っている。でもこの2つを上げてもあまり戦闘の役には立たないので、ひとまず無視し、戦闘術や護身術が身に付く仕事をメインに実行。戦士系のキャラとして育てていこう。また神聖魔法を覚えさせるのも忘れずに！

初期パラメータ

能力値：HP160　MP140
スキル：料理LV3　商売LV1
魔　法：なし

●テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件	成功のポイント
アフター・ザ・ファイト	5月26日	10	―	本気で怒っているパティをなだめるには、謝るだけではダメ。他の選択は常識的に考えればOK。
ゴメンナサイ	8月26日	20	―	自分のしてしまったことに対して、ちゃんと責任を持とう。また、男らしい態度で接するのがいい。
メルティング・スノウ	12月20日	50	前の2つを成功させる	看病してあげるといいことが……。それと疲れているのに無理をすると後でまずいことになるぞ。
SHADOW	1月21日	75	3つ目を成功させる	あまり変な行動をとらないように。また、目が覚めたら必ず一緒に連れていってあげよう。

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度	成功のポイント
アウトブレイク	6月15日	60	自分で同じ薬を2回飲んで、みんなにも1回飲ませればいい。これでバッチリ回復する。どの薬かは自分で探してみよう。
信じる心	10月4日	60	脱出するためにドタバタを繰り返す姿をみるのも楽しいが、タイトルにもあるように救助を信じて待ち続けるようにしよう。
エレベーター・ベイビー	2月2日	60	よく操作もわからないのに、いじるのは状況を悪化させるだけだぞ。それにしてもエレベーターで赤ん坊を産むのはすごい。

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所	成功のポイント
「B-1グランプリ」	7月	グラシオコロシアム	マナーに反した行動は絶対に取らないように。それと試合はちゃんと観戦しよう。
ジョギング・ナイト	11月	エイレン橋	困っているカッセルじいさんを放って行ってしまわないようにしよう。
サーカス&サーカス	？	？	？

●任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事	成功のポイント
ガーデン・デザイナー	8月1日	神聖魔法：公園の手入れ	仲間におかしいと言われても、子供たちはそう思わないこともある。
白球にかけろ！	3月1日	盗賊：野球の助っ人	アイスリンクといえば、やっぱりソリよりはスケートだよね。
おにぎりをどうぞ	？	？	？

●誕生日7月11日



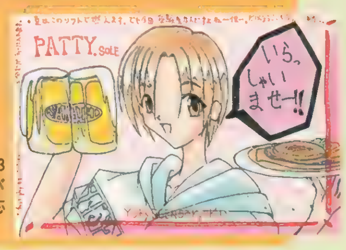
▶水着、美術館へデート、ケーキパーティの3種類。性格を考えれば嫌いなものはわかるでしょ。泳ぎは苦手っぽいし。

休日の所在

さくら亭
夜鳴鳥雑貨店
役所

キャラクターズコラム

パティが馬車に跳ねられるというイベントはもう見たかな？　そのわりには家で少し休んだだけでバッチリ元気になっちゃうのだ。この回復力はちょっとスゴイ。実は密かに体を鍛えていたりして？



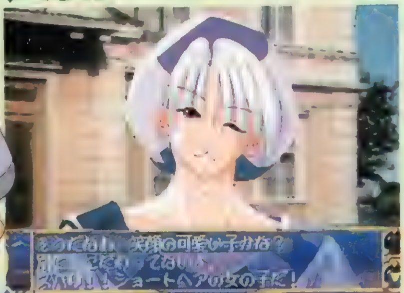
▶埼玉県　PS373さん：受験ガンバレ！　パティも応援してるはず。

Q&A　Q：プロフィールの埋め方について（その①）　A：イベントはいくつも成功させているのに、プロフィールがなかなか埋まってくれない！　これはよくあること。実はイベントを成功させても、会話の選び方によっては、プロフィールが埋まらないこともあるのだ。直前でセーブして何度も別の選択をしてみよう。

Aleph Coulson

アレフ・コールソン

表向きはとっても軟派！ でも、裏側では…



▼カギを見て盗賊と思った人も多いはず。実はナンパ師でした。





▲カワイイ女の子を見かけると、声をかけずにはいられない性分らしい。休日に遊びに行くと、主人公にも好きな女の子のタイプを聞いてくる。さて答えは？

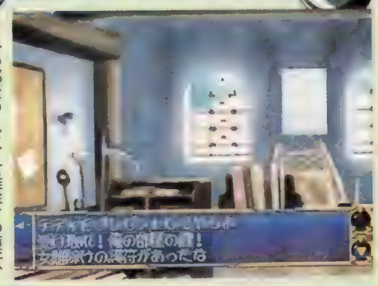
明るく陽気で口達者。女性に対してはかなりホメ上手で、街一番のナンパ師を自負している。キャラ的にはパティとほとんど同じ。礼儀作法と舞踏のスキルを持っているが、このレベルを上げても戦闘ではほとんど役に立たない。初期パラメータがHPよりもMPのほうが高いのを利用して、魔法を覚えさせる。その後、戦闘術を鍛えて魔法が得意な戦士といった感じにマルチに活躍できるキャラとして育てよう。

初期パラメータ

能力値：HP140　MP160
スキル：礼儀作法ＬＶ３　舞踏ＬＶ１
魔　法：なし



○誕生日12月25日



▶自分の部屋のカギ、女難除けの護符、テディの３択。生き物をあげたりしなければ成功するだろう。

休日の所在

洋品店ローレライ
ショート科学研究所
グラシオコロシアム

●テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件	成功のポイント
ナンパ・ウォーズ	4月27日	10	—	ナンパ勝負のターゲットはなんとアリサさん。これを真に受けちゃうと良い結果にはならないぞ。
ギャンブル大作戦	8月14日	20	—	裏世界の賭博場でアレフが事件を起こす。直接的な行動は避けて、見つからないように助けよう。
ダブルブッキング	10月2日	50	前の2つを成功させる	同じ逃げ方を繰り返すと失敗する。最後はマリアの魔法で飛ばしてもらおう。ビジュアルも見れるぞ。
ロング・グッド・バイ	3月4日	75	3つ目を成功させる	ミカを引きとめ、アレフを探しに行く。最後は自分に正直に行動するのが良さそうだ。

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度	成功のポイント
カラス大襲来	10月17日	60	まずは見失わないようにカラスを追跡していこう。その後は、大胆な行動は避け、慎重に帽子を取り返すようにしよう。
へべれけ・れでぃ	12月1日	60	酔っぱらいの女性の名前などを聞いたあとは病院へ。そのあとはアレフに頼もう。秘技「眠りのツボ」が炸裂する！
バラ館の謎	2月16日	60	バラ館をよ～く調べてみること。アレフをさらったモンスターは、なにかワケありみたい。戦う前に話を聞いてみよう。

●休日イベント

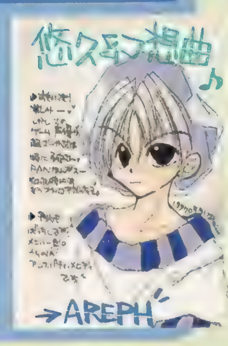
タイトル	発生月	発生場所	成功のポイント
夢でもし会えたら	5月	セント・ウィンザー教会	アレフは本気なのでそのつもりで対応しよう。プレゼントはローラを見ればわかるはず。
黒アザミの唄	9月	旧王立図書館	最後までアレフに付き合ってあげよう。また、人や物に頼らず自力で探すように。
ビューティフル・マン	?	?	?

●任務イベント

タイトル	発生日	仕事内容	成功のポイント
エキサイト・ステージ	5月22日	音楽：バンド演奏	メインはアレフなのを忘れずに！　それと盛り上げすぎは逆効果になってしまうぞ。
腕利き医師	7月15日	護身術：病院の留守番	基本的に無謀なことをしなければ成功するはず。無謀なプレイは１度成功させてから！
きれいが一番	?	?	?

キャラクターズコラム

アレフって帽子をずらして顔を隠すことはあるけど、絶対に取らないよね。本当にハゲだったりして。そのほか怪○くんのように触角が生えているとか、実は獣人で耳を隠してる！　なども考えられるけど。どう？



▶茨城県　日向りおさん：アレフは声もピッタリなのだ。

Q&A　Q：プロフィールの埋め方について（その②）　A：プロフィールの項目は、そのキャラのイベントだけでなく、ほかのキャラのイベントで埋まることもある。特定のキャラが嫌いだからといって仲間に加えないと、お気に入りのキャラのプロフィールがいつまでも完成しないということも……。

Cheryl Christia

シェリル・クリスティア

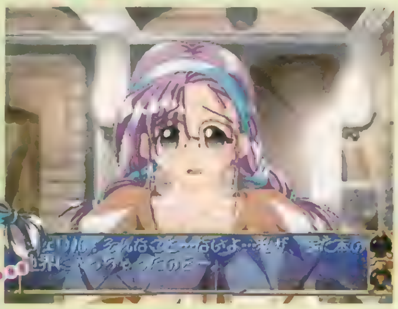
作家になるという夢を現実にできるか？

読書好きで内気な性格の女の子



▼大事そうに抱えている本は、やはり機関車おじさんかな？





▲本の話をしている途中に、自分の世界に入ってしまうことがある。トリーシャがいれば現実に戻せるが、いないときは最後まで付き合ってあげよう。

読書が大好きで、将来は自分も作家になろうと頑張っている女の子。さすがエンフィールド学園の魔法学科の生徒だけあって、初期状態で物理魔法を３つ。神聖魔法を１つ会得している。そのまま２つのスキルレベルを上げ、魔法使いとして育成していこう。ただHPが低めなので、仕事をし過ぎると病気になりやすい。十分注意しよう。

初期パラメータ

能力値：HP110　MP190
スキル：物理魔法LV３　神聖魔法LV１
魔　法：物理　ルーン・バレット
　　　　　　アイシクル・スピア
　　　　　　ニードル・スクリーム
　　　　神聖　ティンクル・キュア

●テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件	成功のポイント
アナザー・フェイス	５月４日	10	―	シナリオ中の選択が多めだけど、基本的にはシェリルを傷つけないように会話を進めれば成功する。
宴会、大暴走！	８月19日	20	―	宴会の雰囲気に流されず、酔いつぶれた女の子たちを介抱する側に回ろう。そして本は読んでみる。
スランプ	11月16日	50	前の２つを成功させる	気晴らしに行くと火事が発生する。ここは一刻の猶予もない　一気に火の中へ飛び込め！
信じて欲しいこと…	２月21日	75	３つ目を成功させる	アレフの話はシェリルに聞かれるな。シェリルが誤解して逃げ出したら、説得するため追いかけよう。

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度	成功のポイント
史上最悪の夫婦ゲンカ	８月４日	60	主人公たちがどう説得してもこの夫婦を仲直りさせるのは結局無理なのだ。ここは素直にあきらめて放っておくことにしよう。
チャンスは一度きり	10月９日	60	強盗たちとの会話は何を選んでもＯＫだ。自警団が突入してきたら必ず一緒に戦うこと。そして最後は罪を憎んで人を憎まずだ。
デンジャラス・パーク	３月15日	60	選択は多いがそれほど気にしなくても大丈夫なはず。ただし、グリフォンの気持ちをよく考えて行動するようにしよう。

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所	成功のポイント
アンダーグラウンド	４月	旧王立図書館	図書館の地下にいる老人に話しかけるときは、思い切って驚かすのだ。ワッ！
教えて欲しいの	７月	リカルドの家	リカルドに対してはイジイジせず、強気で立ち向かわないと良い結果は出ないぞ。
女神は誰？	？	？	？

●任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事	成功のポイント
呪われた貴婦人画	６月８日	神聖魔法：除霊	絵の女性が泣いているわけを調査し、魔道書を読む。その後はシェリルに任せよう。
盗賊の恋	１月15日	礼儀作法：手紙の代筆	盗賊トラヴィスの性格を考えれば答えは出るはず。素直な気持ちを相手にぶつけよう。
古文書の資料	？	？	？

◎誕生日 5月18日



▶プレゼントはリボン、本、読本装置のどれか。最高の品をあげるとプロフィールが埋まるぞ。シェリルといえば！

休日の所在

旧王立図書館
エンフィールド学園
学生寮

キャラクターズコラム

メガネをかけた女の子が登場すると必ず話題になっちゃうのが、メガネを外したときの素顔。シェリルの場合も、みんな気になっているはず。ではは実際どうなのか？　それはキミ自身で確かめてみてね。



▶長崎県　高野亮さん：ハッピーエンドはもう見たかな？

Q&A

Q：休日に「遊びに行く」を実行したのに状態異常が治療できません　治療方法が悪いのでしょうか？　A：治療するには会話で適切な答えを選ばなければならない。また１回では治らない場合もある　どの答えで何のハラメータが変化するのかを確認しつつ、何度か試してみよう。

Pete Ross

ピート・ロス

喜怒哀楽の激しい元気いっぱいな少年



その体力の源にはなにか秘密がありそうだが…

▼狼男が出没するのは13日の夜更けだ。





▲元気いっぱいで怖いものナシ！ って感じだが、実はクモが苦手。イベント中にクモが現れたら、さっさと取り除いてあげよう。

その小さな体からは考えられないほどの体力とパワーを持つ不思議な少年。ときには大木をなぎ倒したり、岩石を叩き壊すことも……。ピートは盗賊と戦闘術のスキルを最初から持っているので、戦士系として育成していくのがベストだ。盗賊のスキルは、スゴロクイベント時のワナの解除に役立つぞ。魔法関係の仕事をするとMPが減少し、ノイローゼになりやすい。MPの残量に気を配りながら育成を進めていこう。

初期パラメータ

能力値：HP210　MP90
スキル：盗賊ＬＶ３　戦闘術ＬＶ２
魔　法：なし

●テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件	成功のポイント
Howling	6月13日	10	－	狼男が現れたら、すぐにピートを追跡すること。リサを追跡すると失敗だが、思わぬ宿敵に会える。
ドクター！ドクター！	9月13日	20	－	ピートを放っておくようなことをしなければ、まったく問題ない。好きなルートを選んでみよう。
森の呼び声	12月13日	50	前の2つを成功させる	行方のわからないピートの追跡を続行。最後は寝ているピートを無理にでも起こすこと。すると……。
月明かりの下で	1月13日	75	3つ目を成功させる	後半までは成り行き任せの選択ＯＫ。マリアが登場したら、マリアの引っ付き魔法で押しまくろう。

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度	成功のポイント
もう一つのサーカス団	5月17日	60	さくら亭でピートの悩みを聞き出したら、サーカス団員それぞれに話を聞きにいこう。その後、女性団員にすべてを打ち明けると……。
ピートの事件ファイル	7月24日	60	前半部分はどんな会話を選んでも問題ない。サーカス団で真犯人を発見し事件が一見落着したら、ピートを励ますのを忘れずに！
モデルはつらいよ	3月3日	60	画家を怒らせてしまうと失敗になる。嫌がるピートを叱りながら、また誉めながらモデルを続けさせよう。そうすれば上手くいくはず。

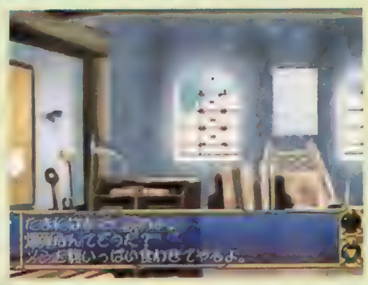
●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所	成功のポイント
初恋	4月	水晶の館	占いを信じて行動すること。それと自分の気持ちはハッキリと相手に伝えよう。
古代の壺を求めて	10月	フェニックス美術館	レストランで食事をすると一発で失敗になる。展示された壺には触らないほうがいいかも！
盗賊特別講座	？	？	？

●任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事	成功のポイント
ゴースト・ハント	10月15日	礼儀作法：由羅の家の掃除	お化けを退治しようとしてアイテムを使うと大爆発を起こす。それだけは避けよう。
皿洗い攻防戦	1月22日	料理：レストランで皿洗い	クモは追い払うだけではダメ。また、仕事はズルをせず、地道にこなしていこう。
家出鳥	？	？	？

◎誕生日2月8日



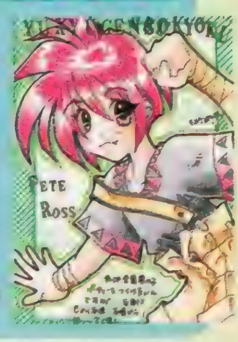
▶プレゼントは本と食事と爆弾の3種類。単純に考えれば食事だが、実はワナ！ 引っかからないように注意しよう。

休日の所在

クラウンズサーカス
災害対策センター
グラシオコロシアム

キャラクターズコラム

さて、いきなり問題。ピートは狼男を捕まえることができきるのでしょうか？ 答えはプレイしてのお楽しみだけど、かなり無理そうだよね。まあ大きな鏡でも用意すれば、バッチリ捕まえられそうだけど……。



▶千葉県 秋本一樹さん：仲間が全員男の子。本命はピート？

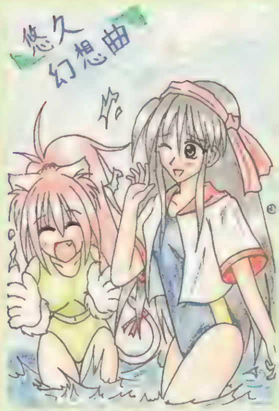
Q&A Q：お金が足りなくなり、病院へ行くことができません。なにか他にHPを回復する手段はありませんか？ A：仕事を割り当てずにスケジュールを実行。こうすると、そのキャラはジョートショップで留守番となり、HPが少しずつ回復するぞ。タダなので非常にオススメ。

第6回『悠久幻想曲』なかよし倶楽部

今回はみんなから寄せられたイラストハガキをドーンと掲載だ。そのほか、本誌Vol.51で募集した４コママンガの秀作、それにお手製グッズなども紹介していくぞ。最後までしっかりチェックだ。

イラストのお♥部♥屋

[illegible]



▼北海道　ラビ男さん：今回のデータを参考に全イベントを体験しちゃおう。



▶青森県　鈴原檸果さん：掲載が遅れてゴメンね。ところで文化祭での評判はどうだったのかな？



▶千葉県　桐生ちはやさん：アルベルトとは何度も戦うことになってしまうけど。



◀岩手県　玉蘭さん：水着姿になるイベントがなくて、ちょっと残念だね。

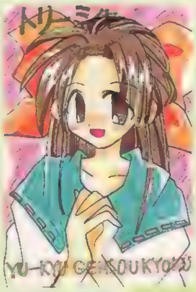


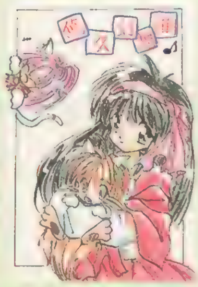
◀東京都　明星飛鳥さん：誰に対しても差別なく、優しく接するアリサさん。亡くなった旦那さんは一体どんな人だったのかな。





▶京都府　刀狩の秀吉さん：初プレイはエル、マリア、ピートで決まり？

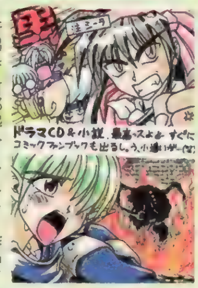




◀愛媛県　夕霧さん：テディも育成してみたいような気もするが……。



▲千葉県　沖田紫有さん：テディの手袋＆マフラーの秘密はシェリルのイベントで明らかになるぞ。



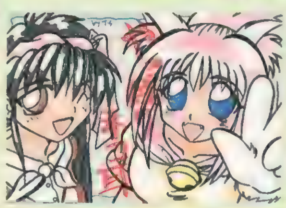
▶新潟県　阿部逸人さん：アツイ作品をありがとう。次回も期待してるよ。



▲栃木県　めもるんさん：「2」では、バッチリ育成可能キャラとして登場！　お楽しみに。

◀愛知県　各務持智さん：実はかなりイイやつ。イベントの内容も面白いぞ。

▲広島県　むーさん：とっても個性的でグー！　ソックリなのがまたスゴイ。



▶北海道　T．Sラリさん：大人気のコンビ。本命はどっち？



▲神奈川県　有久翼さん：ラジオ未放送分のドラマも面白いぞ。ＣＤをゲットだ。



◀神奈川県　えあふぉあさん：とっても愛が感じられる作品なのだ。



◀大阪市　南條南さん：初投稿ありがとう。次回はシーラにチャレンジだ。

▶千葉県　王子・Ａさん：描くのをやめるなんて言わないで！　今後もよろしく。



▼神奈川県　陸さん：チビキャラがイイ感じ。特に寝ているアレフが◎だ。





▶埼玉県　宮迫一さん：もう１人加えるとしたら？



▲奈良県　SOUGAさん：本命はやはりエルかな？



▶愛知県　ないる結城さん：けっこう珍しいコンビかも。この2人を仲間にすると無敵の魔法系パーティになるぞ。



▶千葉県　桐生旋花さん：掲載が遅れてゴメンね。今後も応援よろしく。

▶大阪府　しおのぎさん：脇役ながら、邪魔……じゃなくて活躍するシーンがとっても多い。セリフもピッタリなのだ。





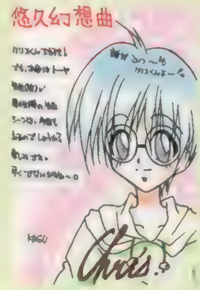
◀神奈川県　想あたみさん：エルのプロフィールは全部埋められたかな。え～っ、まだなの？



▲長崎県　凱羅一覇さん：毎度、素敵なイラストをありがとう。



◀沖縄県　辻槻景太さん：口元に見えるのは、まあ八重歯に違いないんだけど、実際には牙なんだな～。



◀兵庫県　かぐら夜兎さん：クリスのデータは次回に公開。乞うご期待だ。



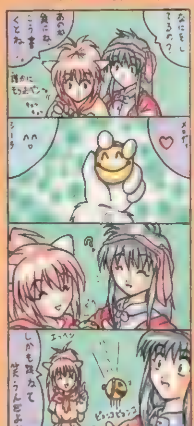
◀愛知県　朱楽綾さん：次回はゲームをプレイしての感想も書いて送ってね。

★4コママンガ秀作発表！

本誌Vol. 51で募集した「4コママンガ係」に、たくさんの応募ありがとう。それぞれキャラの特徴をよく掴んだ作品ばかりで、スッゴク楽しめたぞ。その中でも特に優秀な4つの作品を掲載しよう。4コママンガは現在も募集中なので、新ネタを思いついたらぜひ挑戦してみてね。



▲群馬県　松本八月さん：これは気付かなかった……。



◀愛知県　ガウさん：4コマは初挑戦らしいけど、かなりイイ感じ。笑っている鈴と、驚いたシーラの表情がグーなのだ。



◀宮城県　TAKEさん：ゲーム中でも帽子は脱がない。真相は不明なのだ。



◀大阪府　吉岡卓哉さん：ちょっと怖すぎる～っ！　もしかして名前はリス？

★お手製『悠久』グッズ紹介！

読者さんお手製の『悠久』グッズが編集部に続々と届いている。それぞれデキが良くて、このまま商品化しても問題なさそう！　というものも多い。今後も機会があれば紹介する予定なので、「せっかく作ったから見て」という人は、ぜひ送ってね。



◀埼玉県　秋乃統弥さん：素敵な便せんとバッジをありがとう。ほかのキャラのバッジも欲しかったな。



▲愛知県　北原健光さん：絵柄も12カ月分しっかり用意されているのがグー！　次のグッズも期待して待ってるよ。



▶東京都　中島秋彦さん：ちょっとシンプルだけどイラストがカワイイし、とってもナイスなデキなのだ。

★サブキャライラスト大募集

『悠久幻想曲2（仮）』の発売決定記念ということで、「2」の主役となるサブキャラたちのイラストを大募集！　現在登場が決まっているのはトリーシャ、ローラ、イブ、由羅、アルベルトの5人だ。もちろん特報のページで紹介した新キャラ・ディアーナのイラストでもOKだぞ。

あて先
〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館　電撃PS編集部
『悠久幻想曲』なかよし倶楽部
イラスト&言いたい放題の係まで！

次回はデータ集の続きをお届け！

次号では今回紹介できなかったマリア、エル、シーラ、リサ、クリスのイベントデータを公開だ。さらにキャラコンの途中経過も発表の予定なので、絶対にお見逃しなく！



グラディウス外伝

2周目の秘密を完全公開!! 1周クリアじゃ満足できないディープなアナタは要チェック!!

発売中 STG	▶¥5,800 ▶コナミ
	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

イニシャルトーク。その筋の情報によると、FPなんてのがあるらしく、死んでも死んでもCできるらしいです。それにCなしでナニすると、SSできて、しかもそれ以後のRSもできるとか。これでHGとも手間入らずで会えますね。でもこれってMCにSされるから、ちゃんとMC差してPしたほうがいいですよ。それに例のFPUも当然使えるし。まぁ、これは見つけてると思うけど、Hがラクだから自分では使ったことがないなぁ。（今週の黒服情報）



これがウワサの隠しボス!「ヘブンズゲート」だ!!

実は、これを書いているのはまだ発売前でして、果たしてホントにウワサになってるかどうかはわからないけど、知ってる人も知らない人も、1度はそのレーザーに撃ち抜かれて「どわ〜っ!!」、「ぬっひょ〜!!」と、本誌レビューやコラムでおなじみの岩崎氏のように大声を上げてほしい。そんな隠しボスが、この「ヘブンズゲート」だ。その強さは実際に戦ってみればわかると思うけど、「安全地帯がありそう」なんて思った人も多いはず。でも「2周目は紹介だけよ」ってコナミさんから言われてるので自分で探してみましょう。今のところ私の場合は、1回よけてから倒してます。

出現条件

難易度にかかわらず、2周目以降の8面で6体目のボス、ネオビッグコアを倒す（もちろんタイムオーバーによるボス自爆でもOK）と、7体目のボスとして出現する。

死を呼ぶ多彩なレーザーパターン!!



▲「Ⅱ」のビッグコアMK－Ⅱを思わせるレーザーパターン。でも、キレイによけられます。



▶激しいレーザーの嵐。発射するタイミングがわかるとはいえ、隙間に入り込むのは難しいのだ。



▲ぜひとも1度は戦って、このスゴさを体験してみよう。どうすれば倒せるのか？ その答えは、自分で見つけてほしい。

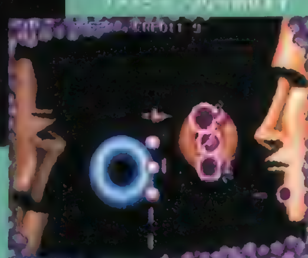
ワンポイントコラム

私の愛機はファルシオンβ

[illegible]



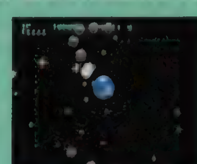
[illegible]



[illegible]

コソクな「リミット」連続技

[illegible]

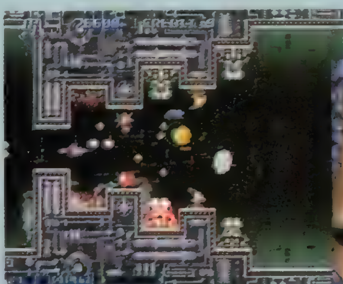


[illegible]

『グラ外』は2周目も楽しい!!

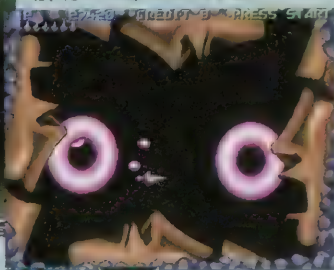


「グラディウス」シリーズの2周目といえば、撃ち返しと地形変化が有名だけど、この『グラ外』にもその点はしっかりと反映されています。さらにボスの攻撃が一部増えてたり、2周目以降でなければ登場しないボスがいたりと、1周目とは異なる要素があってなかなか楽しめます。撃ち返しがイヤな人は「EASIEST」にすれば、2周目以降も撃ち返しがないので、純粋に変化してる部分が楽しめるでしょう。でもその前に1周クリアが絶対条件なんですけどね。



▲今回の記事は「NORMAL」の2周目を基準にしているので、撃ち返しありです。

▼一部のボスに違いが見られる。でも攻略法は、だいたい同じだったりする



撃ち返し弾がある（EASIEST以外）

敵を倒すと弾を撃ち返す（そのまんまな）撃ち返し弾。もはや2周目以降の常識という感じですが、「EASIEST」では、撃ち返しがないので、気軽に楽しめます。



◀撃ち返しを予期した「よけ」が必須。

地形が変化する

2周目以降の地形変化は、もちろん定番の逆火山面。「Ⅲ」では1面も変わりましたが、この『グラ外』でも1面で多少の変化が見られます。周回数が増えると、地面がせりあがるタイミングが早くなっていくようです。



◀2周目以降は、山の配置が異なっている

空中戦のBGMが変わる

2周目の空中戦BGMは、最終面のBGMをアレンジした曲になっている。2周目でBGMが変わるのは、他に「沙羅曼蛇2」があり、「Ⅲ」では前半面と後半面で空中戦BGMが変わった。シリーズの流れと言えます。



◀この曲、なかなかカッコイイです

ボスの攻撃に新たなパターンが加わる

基本的な攻撃は変わらないものの、ある攻撃が追加され、ボス攻略がさらに難しくなります。とくにボスオンパレード面に登場するボスには苦しめられることでしょう。



◀1周目と攻略法が変わらない奴もいる……

ワンポイントコラム 難易度による変化

[illegible]

弾の撃ち返し率	
2周目	50%
3周目以降	100%

難易度	変化
各難易度	■1面の空中戦でしゃべる言葉が変わる
EASIEST	■2周目以降、弾の撃ち返しがない ■7面のチェイサーAハーツがレーザーを撃たない
VERY EASY	■これ以下の難易度で、1面ボスのレーザー攻撃がなくなる
EASY	■これ以下の難易度で、すべての面で敵の出現数が少なくなる部分がある
NORMAL	■通常の難易度
HARD	■これ以上の難易度で、1面ボスのレーザー攻撃が強くなる ■これ以上の難易度のとき、6面ボスの2段階目・ハンターファングの下の触手が"種子弾"を吐き、突き上げ攻撃を行う ■7面最後の"弾ばらまきザコ"が弾を撃つ
VERY HARD	■かなーり難度高め
HARDEST	■1周目から弾の撃ち返しがある

[illegible]

2周目以降はここが変わる!

㊙データを完全公開!!

2周目以降の変化を各ステージ別に大特集。でも「攻略しちゃダメ」ということで、あくまでも紹介とデータ公開です（ということにしておきますが、どこかにヒントがあるかも）。なお、難しいボスは1周目での攻略をしてあります。基本的に1周目も2周目もあまり変わらないので参考にしてください。

STAGE 1 雪崩注意報発令中!!

この面でイヤらしいのは、なんといっても雪崩。操作が思うようにいかないので、うまくよけられないことが多い。

雪崩に流される

初めてプレイしたときは、妙な操作感でコントローラがブッ壊れたかと思ってしまったほど。実は2周目以降の雪崩に触れると、徐々に下へ押し流されていくんですね。



◀下へ押し流されながらの弾よけは、非常に困難。1面の難関ポイントだ。

敵の配置が一部変わる

砲台の弾が当たった衝撃で雪玉がバラバラと散らばるこの地帯。1周目と比べて、砲台が増えているのがわかるでしょう。この砲台は硬いので、ちょっとツラくなるかも。



◀早めに対処しないと、進める場所がなくなる。確実に砲台を叩いていこう。

STAGE 2 下ルートのボスの方がラクですが…

ステージの中での大きな変化はない。ボスは下ルートのボス（ノービル）の方が倒しやすいでしょう。

クレイブ(上ルートのボス)のレーザーが、コアにダメージを与えても消えなくなる!

1周目 ランクが低くなっている場合なら、写真の位置でミサイルさえ迎撃できれば安全地帯となります。



◀ランクが高くなっていると、ボスに踏まれることがあるので注意しましょう。

2周目 レーザーが消えないので、ちょっと難しい。ちなみに左下の写真の位置だと？　試してみてください。



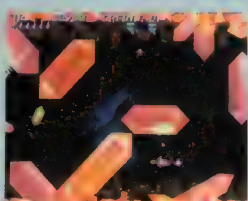
◀レーザーをよけたりしていると、1周目より長期戦になるのは確実。

STAGE 3 クリスタルに激突多し!!

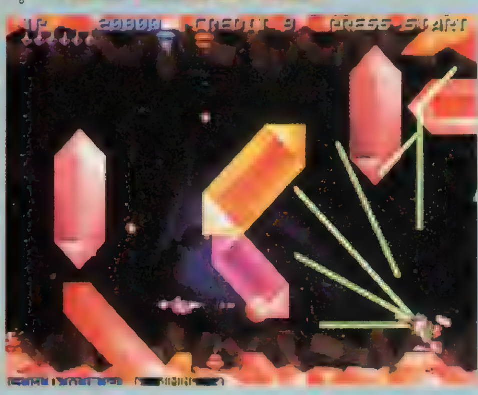
クリスタルと、敵の数が増えている。弾をよけようとして、クリスタルに激突。ありがちです。

ステージ後半のクリスタルの配置が変わる

レーザーを反射する敵（空中戦にも登場する硬いヤツ）や、後半の大きいクリスタルが増えていて、撃ち返し弾などの弾よけがつらくなっている。このデカクリスタル地帯は、ガチガチとクリスタルが当たりまくり、隙間を通り抜けるタイミングに迷ったりすると、激突が待っているぞ。ボスは遮蔽（しゃへい）板を破壊すると撃ち返しがあるぐらいで、あまり大きな変化はない。ゲロゲロというほどではないです。



▶ガッコンガッコンぶち当たるクリスタル。動きを予測できないこともあるのだ。



◀1周目でもやっかいなこのレーザー砲台。もちろん2周目でも速攻で破壊することが望まれます。場所を覚えておかないと、レーザーのえじきになるぞ。

STAGE 4 やはり2周目もここが「壁」になるのか？

他の人のプレイを見ていると、このモアイ面でかなり苦労しているようですね。ね～、しも君？（本誌編集部所属、コワイものなしの編集補助）。とくにモアイボスの"分裂イオンリング"にプチッとぶち当たるプレイをさせたら天下一品ですよね、しも君。



▶撃ち返し弾をよけつつ、レーザーを避けなければならない。

空中戦時に出てくるマザーEXの数が増える



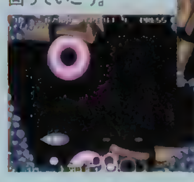
◀この敵はあまりコワくないので、数が増えても大丈夫でしょう。

モアイティメンションの顔が4つに増える

1周目 ファルシオンβでグラビティバレットを装備していれば、他の機体に比べて簡単に倒せるぞ。オプションをモアイの口に合わせ、モアイと一緒に回っていけば、イオンリングと同時に口にもダメージを与えられる。もう1つのイオンリングも分裂する前に破壊して、誘導弾をよける準備をしよう。早めにグラビティでイオンリングを消すことが大切だ。

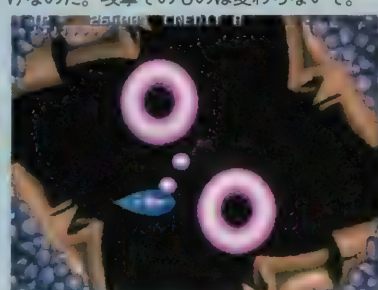
▼オプションが口に重なるように、モアイの回転と一緒にグルッと回っていこう。





▲イオンリングをすでに消してあれば、この誘導弾も簡単によけられるのだ。

2周目 顔が4つに増えるけど、1度に4つのイオンリングを吐くわけではなく、1周目と同じ2つずつ。つまり、顔が4つあるためにフィールドが狭くなる分、倒すのに手間がかかるだけなのだ。攻撃そのものは変わらないぞ。



▲初めて見たときはギョッとした。ま、まさかイオンリングが4つも？　…てなことはないので安心を。

STAGE 5 「よけ」こそすべて!!

このボスは、1周目でも手こずることがあるのに、玉が3つに増えたらさらに……。

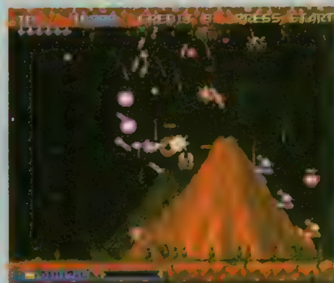


◀この玉は地形に当たって消えるかわりに砲台を作っていく。砲台の数は1周目より多くなるので、ある程度は破壊しておかないとね。

STAGE 7 やられた理由がわからないプレイヤー急増!?

いつのまにか死んでることに、気づかないことが多い魔のステージ。

マップが違う



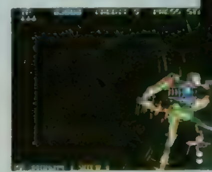
◀山の配置が異なるけど、それに気づかないことがあるかも。なにしろ自機がやられたのもわからないほどだしね。

こんな倒し方もあります(1周目)

正面から攻撃するより、画面右下で倒す方が速い。ただしこの方法は、ランクが上がっている場合や、2周目では危険です。



▼レーザーを3回よければ、もうレーザーを撃ってこなくなる。そうなれば、こっちのものです。



▲レーザーを撃ってこなくなったら、オプションが重なるように移動しよう。オプション2つは欲しい。

STAGE 6 中間の復活は高難度!!

前半はフィールドが上下にループするので、撃ち返し弾を回避しやすいが、後半はループしないので難しくなるぞ。

2足歩行の敵の耐久力が著しく高くなる

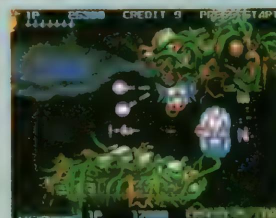
1周目でも硬いのに、2周目ではさらに硬くなっている。出現場所などは変わらないので、場所を覚えておいて集中攻撃するという手もあるが、相手をしないでよけてもいい。ボス前の復活地点でも登場するが、その弱い状態でも倒せるのだろうか。いや〜、試したことないですね。



◀そういえば、2周目でコイツを倒したことないなぁ。1周目でもあまり倒さないし。強いし。

敵の出現パターンが難しくなる

1周目にはいなかった場所に、敵が配置してあったりする。ここで紹介している敵は、破壊すると誘導弾を撃ってくるやっかいなヤツ。避けて通れるルートがあるので、安全に進むならなるべく相手をしないほうがいいだろう。なにしろ私、1度誘導弾の洗礼を受けてからというもの、完全に無視してます。どうしても倒したいという人は、挑戦してみてください。



◀あっ、ヤバイ。そう直感した私は、すぐさま別のルートを探したのであった。



▶ゲッ、ここにも あきらめた私は、さらに別のルートに逃げ込んだのであった。

3段変形するボスも、攻略法がわかれば…

第1段階のスティンガーキッドにさえ気をつければ、1周目も2周目も同じです。

スティンガーキッド(第1形態)

ランクが上がっていると、先端から発射される拡散弾の数が増え、よけにくくなる。種子弾とこの拡散弾を大きく誘導しながら攻撃していかなければ攻略は難しいぞ。



▲余裕があれば、拡散弾の間を抜けることもできるが、種子弾と同時に撃たれたら大きくよけるしかない。



◀ある程度の"よけパターン"を作っておくと、対処しやすいぞ。

ハンターファング(第2形態)

1周目

左上が安全地帯。写真のようにオプションを張り、地道に攻撃しよう。欲を出すとヤバイ。



▲オプションがなくても、画面左上の隅は安全地帯。その場合はタイムオーバーで第3段階へと進む。

2周目

下の触手が地面から突き上げ攻撃をしてくるが、画面の上の方までは届かない。ここなら平気。



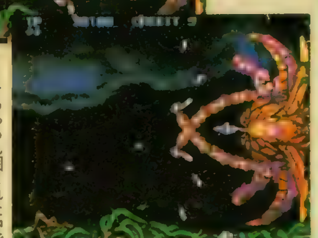
▲自機がいる場所に合わせ、真下から突き上げてくる。ヤバそうに見えるけど大丈夫です。

ギガスローズ(第3形態)

速攻で倒す方法を紹介するぞ。吸引に逆らいながら、正面でタイミングを見計らい、一気に中へ突っ込もう。触手に閉じこめられてしばらくすれば、もう倒しているはずです。



◀ここで攻撃しながら、弾が交差したあとの一瞬のスキをついて、一気に中へ入り込むのだ。



▶もちろん囲まれた中でも吸引状態は続いているので、チョンチョンと自機を微妙に操作しよう。

STAGE 8 新たな攻撃パターンが加わる3体のボス

ヘブンズゲートは前のページで紹介しているので、ここでは残りのボスを攻略していこう。と言っても、1周目のボス攻略という形で進めていくけど、一部のボス以外は倒し方がほぼ同じ。1周目でマスターしたノウハウを応用すればイケます。

デスダブル(BOSS2)

1周目 青いエネルギー弾のよけ方さえわかれば、恐くないでしょう。



▼下のエネルギー弾に注意して、自機を狙ってきたらチョンと前によける。寸前でかわす感じ。



▲このあたりで遮蔽板を撃つ。上下のエネルギー弾が発射されたら、少しずつ前に進んで……。

2周目 あのヘブンズゲートよりも強いような……。どう思います？

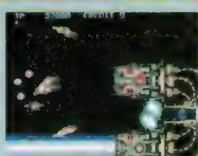
青いエネルギー弾が3発になる

しっかりとエネルギー弾の回避パターンを作っておかないと、よけきれないことがある。失敗すると即死かも。



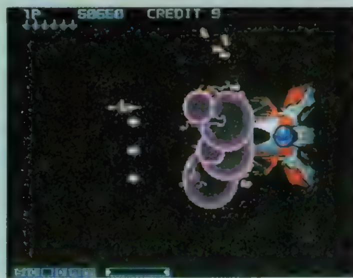
デスのミサイルがホーミングする

追尾性能はややアマ目にはなっているものの、自機を感知してからミサイルの速度が速くなるので油断は禁物なのだ。



デルタトライ(BOSS4)

1周目 グラビティバレットで、機雷を一掃したら、コアを攻撃しよう。

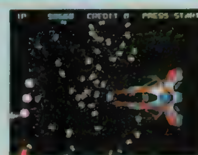


◀機雷を一掃するには、ファルシオンβのグラビティバレットや、ジェイドナイトのスプレッドボムが有効。

2周目 青い機雷は破壊不能。操作ミスで激突しないようにしよう。

破壊不能の機雷が混ざる

普通に戦えば、青い機雷にさえぎられ、コアにショットが届かないんだけど、何かを工夫すればイケるはずです。



ドラゴンを倒すと、弾を撃ち返す

ドラゴンの撃ち返し弾は、かなり多め。何の考えもなく倒しちゃったりすると、追い込まれることがあるのだ。



ネオビッグコア(BOSS6)

1周目 攻撃パターンを知っていれば問題なし。ハッキリ言って弱いです。



◀赤いレーザー攻撃のときに、こんな感じでオプションを張れば楽勝です。さっさと倒しましょう。

2周目 このオプションのために、1周目とは違って強くなってます。

オプションを放ちレーザーを撃つ

告白。実はこの程度の攻撃なのに、苦手なんです。わかってるのに、チロッとよければいいだけなのに、それでも……。



遮蔽板を壊すと、扇状に撃ち返す

「Ⅱ」のビッグコアの扇状撃ち返し弾よりは、よけやすい。ただし、オプションのレーザー攻撃と同時(上の写真)はツライ。



STAGE 9 ああ、残機が減っていく～(涙)

のっけから高速スクロールで始まる最終面。2周目ならば、まだまだ復活しやすい(今までの作品と比べればね)とはいえ、中ボスが4体もいて、さらにパワーアップしているとなれば、たちまち残機を失うことになる。最高潮に盛り上がるラストステージの熱さを、肌で感じてほしい。



◀うまく抜けたと思ったのに、チョロッと弾がやってきてボカン。そんなことにならないように。

ブーストコア

バーニアが青くなり、当たるとミスになる

1周目では当たり判定がなかったバーニア。ところが、2周目では判定が生じるために今まで以上に微妙な操作が要求されるのだ。はねかえったボスのパーツをよけるときは、それぞれのパーツのよけパターンを作ったほうがいいぞ。



◀「このパーツは上に回り込むとヤバイ」とか、いろいろ研究してみよう。

ガンナーウォール

レーザー通過物が増え、ワインドパターンが変わる

写真のようなきついワインドパターンもあるが、それよりも撃ち返し弾の方が恐い。こんな身動きがとれないパターンでは、弾が当たらないことを祈るしかなかったりして。でもプレイ中は、実際「お願い!!」なんて思っていたことを告白します。



◀ここまで来れた人なら、ガンナーウォールの倒し方もわかるはず。

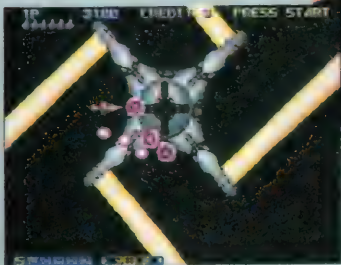
攻撃パターンが1周目と変わらないボス3体

レーザーテトラン(BOSS1)

オプションが本体に重なるようにして回っていこう。グラビティバレットやスプレッドボムを使えば、このあとの誘導弾攻撃の前に倒すことができるぞ。



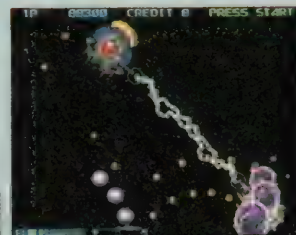
▲オプションはやはり3つほどつけておきたい。その場合、1速でもOKだ。



◀爆風を起こす武器は攻撃力が高いのでボス戦では役に立つ。一気にカタをつけよう。

トリプルコア(BOSS3)

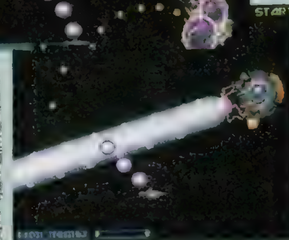
まず動きのパターンを覚えておかないと、コアに激突してしまう。その動きや弾の撃ち方にはランダム性が少なくほぼ一定なので、覚えてしまえば比較的簡単に倒せるだろう。第2段階の弾の隙間をかいくぐるときに注意。



◀まず下で攻撃。破壊できない場合は上に移動。



▶完全に一定の動きをしてくるので、覚えることが大切。



▶コアの正面を避けて攻撃していけばいい。

ジャグラーコア(BOSS5)

速攻撃破パターンを紹介するぞ。慣れれば簡単に倒せるのでオススメだ。先端の少し上あたりで、まず砲台を破壊しよう。その後はコアの正面に入り、撃ち込むだけ。ボスの上下移動に惑わされるな。



▲ボスは激しく上下移動するが、ほぼ安全地帯となる。ただ、時間がかかるとつぶされる場合が!!



◀非常に危ない場所だけど、微調整（これが難しいのだが）しながら撃ち込んで砲台を破壊するのだ。

●復活時のパワーアップに注意●

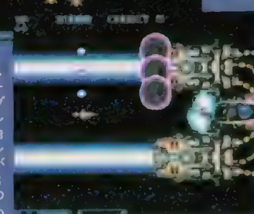
ミサイル系はあまり必要ない（ただしジェイドナイトは必ずスプレッドボムを装備）。レーザー系の武器はLV1でもいいので、まずオプションを最優先してパワーアップしていこう。オプション3つがベストだ



◀カプセルが散らばる



▶オプションとレーザーの



▶オプションが3つあれば、やはり強い。

ヘビーダッカー

1周目と2周目では大きな変化がなく、火柱の数が変わるのはどうもランクによるものらしい。まぁ、このボスは1周目と同じ動きをするので、基本的な攻略は同じ。ホーミングミサイルや画面奥からの高速弾などの回避法がわかっていれば、恐れることはないはずだ。それにしても、最終面の具体的な攻略ができないのは、残念ですね。



◀なんとなく、SFCの「アクスレイ」を思い出してしまったシーン。



▶このあとのホーミング弾のよけ方が問題。でもあの武器を使えば……。



▶画面奥から撃たれる高速弾の対処法は果たして……。あ、よけてる。

ソル

動くパターンが変わる

もうこれは徹底的にやりこむしかないでしょう。1周目の攻略パターンは忘れて（いや忘れたら困るか）、どこにいれば安全か、調べてみるしかありません。最初に入るのは、上か下か？　というところから始めないとね。



◀チョボチョボと敵も弾を撃ってくる。こんな狭いところではよけにくいぞ。

ブレス オブ ファイアIII

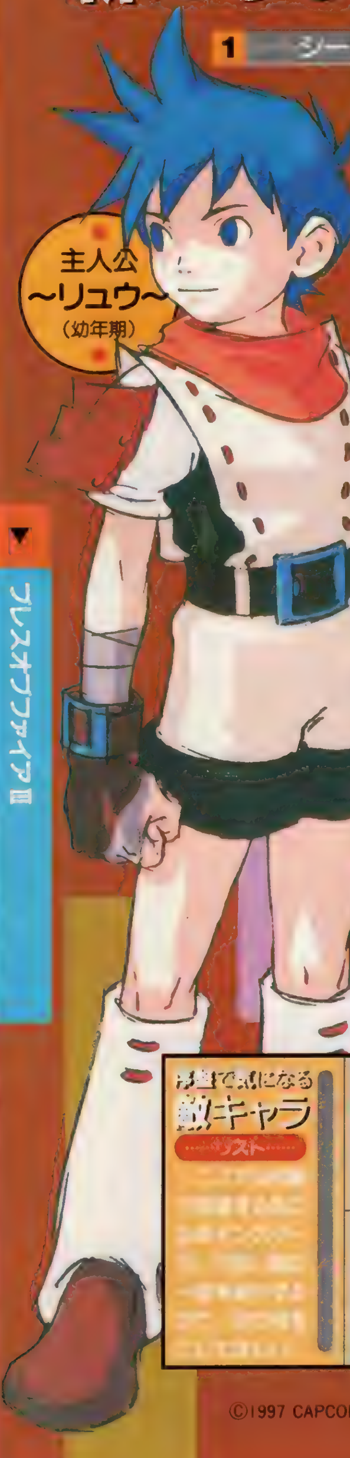
今回は序盤のストーリー＆釣りのポイントを大紹介!
これさえ読めばどんな難関もラクラク突破できるぞ。

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶カプコン ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲーム中にはいろいろなミニゲームがありますが、その中ではなんといっても"釣り"でしょう。前作とは比べものにならないほど奥が深く、本物さながらの雰囲気を味わうことができてかなり楽しいのです。そのおもしろさは、こっちがメインなのでは？ というほど。また、迫力の戦闘シーンは必見。個人的にはリュウがドラゴンに変身するシーンがとてもカッコイイので、かなり気に入ってます。 （こがん）

新たなるドラゴンの伝説を追い求めて……



主人公 ～リュウ～ （幼年期）

1 シーダの森

森

レイたちが食料を調達にいったあと、森を南に抜けよう。するとフィールドに出るので、南の方角に見える村に入ればレイたちと再会できるのだ。



◀タンスなどの中にはアイテムが入っている。

村

2 マクニールの村

レイたちと再会して装備を整えてもらったら、仕事をするために村の南に位置する街道に行こう。



▲視点を変えるとアイテムが！

3 ウルオール街道

街道に着いたらレイが指示した場所に移動しよう。そのあとババデルに説教されて、仕返しにババデルの家に忍び込むことになる。



▼ババデルの家はシーダの森に。

4 ババデルの家



▲ティーポが薪から手を離した瞬間を狙おう。

ババデルの家の扉はレイを先頭にすれば開けられる。家の中に入ったら、壁の裏にあるハシゴを下りて棚を調べて干し肉を入手しよう。するとババデルに盗みがばれて罰を与えられることに。

ヌエとは2回戦うことになるので、体力を温存しておくこと。1回目は山の頂上にある小屋の近くで戦うが、倒そうとするとヌエは洞窟に逃げてしまう。そして洞窟を奥に進むと、再びヌエが襲ってくるので全力で倒せ。



▲地面に点々と血の跡が続いている。これをたどっていけば、ヌエの居場所が……。

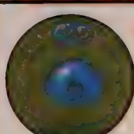
5 グラウス山



BOSS ヌエ

◀ヌエの弱点は炎なのでティーポの魔法を中心に攻撃しよう。

序盤で気になる敵キャラリスト



◆めだまグミ
10ターンたつと"寝る"を使って体力を回復する。



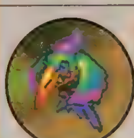
◆メイシグミ
定期的に使う"バム"はラーニングすることが可能。



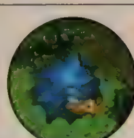
◆ダメゴブリン
ゴブリンエリートに命令されて目標を集中攻撃する。



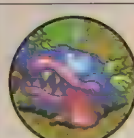
◆ゴブリンエリート
序盤でかなり役立つ防具の皮のこしまきを盗めるぞ。



◆めつつき
動きがすばやく、高確率で"めつぶし"を使ってくる。



◆カンヘッド
特殊攻撃の"ふくれる"を使って全体攻撃してくる。



◆ハーカープラント
最初は寝ているが直接攻撃を加えると起きてしまう。



◆おいぼれいぬ
複数で出現してかなりの確率で"番撃"を使ってくる。

6 マクニール の村



村に着いたらまず、マントを着た男に話しかけよう。すると男はマクニール邸に忍び込んでお金を盗んできてほしいと依頼してくるのだ。これに答えて…。

◀ヌエ退治を誉めてくれる。

7 マクニール邸

マクニール邸に着いたら、壁の一部に修理したばかり部分があるので調べよう。すると壁が倒れて、中に入れる。そして、庭にいる警備員に見つからないように屋敷に近づこう。屋敷の中に侵入したら屋根の上を目指して先に進む。屋根の上に出てかぎ縄を入手すると、レイがそれを使ってマクニールのいる屋敷の別館に渡れるようにしてくれる。あとは、マクニールの部屋に入り奥の部屋からお金を盗めば自動的に脱出できるぞ。



◀この壁を調べると…。



▶マクニール邸では、犬やにわとりなどの中ボスがとても多い。



◀屋敷の中には手強い敵が多いので、回復&セーブポイントを利用してレベルを上げよう。



最初の仲間 ～レイ～

8 シーダの森

▶暗殺者に負けたリュウたちは離ればなれになってしまう





◀燃えさかるアジトを見たリュウたちは怒りをあらわにする。

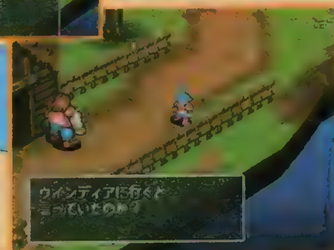
農場でババデルの話を聞いたあと、シーダの森に戻ろう。アジトに戻るとマクニールがリュウたちに復讐するため、ある組織に依頼した暗殺者が現れるぞ。

◀最初にババデルに弟子入りする方が、今後の展開上有利。

9 ババデルの家



▼リュウはレイたちを捜す旅にでることを決意する。



モーランジ山にはリュウ1人で行くことになる。最低でもレベル10以上にしておかないと戦闘で苦戦する。ババデルに師事しておくとラク。

10 モーランジ山

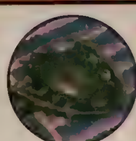
この山に出現する敵はかなり手強い。特にタールマンは守備力が非常に高いので、無理に戦わずに逃げよう。また、強力な装備品が落ちているので拾っておけば戦闘が楽になるぞ。



▶ダブルヒットはかなり使えるのでラーニングしておこう。


◆あばれゾンビ
HPが多く攻撃力も高いが、炎と回復魔法に弱い。

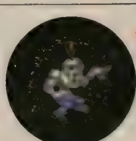

◆サンダーチャージ
1ターン目に自分にバルをかけてパワーアップする。

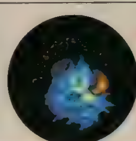

◆ゴキ
複数で現れ、仲間が倒されるとジャンプで攻撃する。


◆ナッツファイター
HPは低いがこちらの攻撃を高い確率で回避する。


◆ナッツシャーマン
一度だけバダムを使い、こちらの攻撃を回避する。


◆タールマン
氷系の魔法で凍ると動けなくなり、守備力が下がる。


◆ホーンテッド
ホーンダートを受けると混乱するので注意しよう。


◆サンダークライ
雷系の攻撃を吸収するとバルの魔法を使ってくる。


◆サルガシラ
毒撃で攻撃し、味方が毒を受けると防御する。


◆やけっぱちオーク
攻撃力が高いうえに背水の陣でさらに上昇する。



気の合う相棒
~ティーポ~

11 ウィンディア城

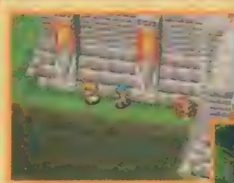
ニーナが拉致されあと、鉄格子に2回体当たりすれば牢屋から脱出できる。そのあと馬兄弟との戦闘が終了すれば、ニーナが仲間になる。





▲7つの墓に刻まれた緑色の文字をよく覚えておこう。

▶ニーナのレベルを上げて強力な魔法を覚えさせよう。





◀宝の取り忘れなどがないようにしよう。

▼馬兄弟にニーナが捕まってしまう。

街道の南にある家に入ると、そこに馬兄弟が現れてニーナとリュウは闘都に連れていかれてしまう。

13 エッグノック街道

また、このイベントが発生するとしばらくウィンディアに戻れないので注意しよう。

馬兄弟が立ち去ったあとは、闘都の中を自由に歩けるぞ。お店もあるので回復アイテムなどを買いそろえたらボウモウ山に。

12 ウィンディア城下町



◀こんな場所で視点を変えてみると…。やっぱり! かくれんぼ兄弟の一人を発見。

▼?マークの場所に師匠がいるぞ





▶この町のお店には強力な装備品がいっぱい。

かくれんぼ兄弟の4人は物陰に隠れているので、常に視点を変えながら捜そう。見事見つけることができればレイとティーポの情報を得られるのだ。

14 闘都



◀この武器屋には強力な武器などが豊富に用意されている。装備を整えよう。



▶強敵が次々と襲ってくるので、通常より回復アイテムを多めに用意しないと苦戦する。

15 ボウモウ山

山の頂上に小屋があるので訪れると、小屋の持ち主がウィンディアに帰るのに協力してくれる。また、防具やアイテムがたくさん落ちているので必ず拾うこと。

GO TO NEXT

師匠の教え

バッチリわかる

3人の師匠と伝授されるスキルのすべてを紹介しよう。

ババデル



怪力が自慢の山男

モーランジ山に行く直前にババデルに話しかけると弟子入りできる。弟子入りすると、レベルアップ時にHPと攻撃力、防御力が通常より多く上昇するのが特徴。伝授してくれるスキルは攻撃力重視のものが多いぞ。

●レベル	●スキル名
2	オーガぎり
5	気合いため
8	スーパーコンボ
10	滅殺

メイガス

●レベル	●スキル名
1	レイガ
4	魔法ため
6	マッジクボール
8	シェザーガ



自称"偉大な魔術師"

メイガスはヌエを退治したあと、マクニールの村の西にある森に行くと会える。ただし、彼に弟子入りするにはお金を全部渡さなければならないぞ。

デュランダール



がんばる青年

フィールドマップでウィンディア城の城壁に沿って奥へ進もう。すると"?"マークが表示されるので、入ると一軒の小屋がある。その小屋の中にデュランダールがいて、無条件で弟子入りを認めてくれるぞ。

●レベル	●スキル名
1	やる気なし
2	すぶり
3	みねうち

レッツ実はこれがメインFishing!!



シリーズの定番となっているお馴染みの"釣り"が、さらにパワーアップして帰ってきた。しかも今回はルアーフィッシングで、より多彩なシステムが数多く盛り込まれている。前作とは比較にならないほど奥が深く、繊細なテクニックが要求される重要性が高いミニゲームなのだ。ここではその釣りの仕組みとテクニックのすべてを紹介していくぞ。



▶正確なキャスティングができるまで練習しよう。

POINT1 狙ったポイントに正確なキャスティングを決めろ!

まず正確なキャスティングをマスターしよう。竿の種類によって飛距離やメーターのスピードが違うので注意すること。



▶難しいテクニックほど魚を引き寄せやすいので、がんばってマスターしよう。

▼このテクニックとルアーを組み合わせれば、簡単に魚をゲットすることも可能なのだ。



POINT2 ルアーテクニックを駆使して魚をおびき寄せろ!

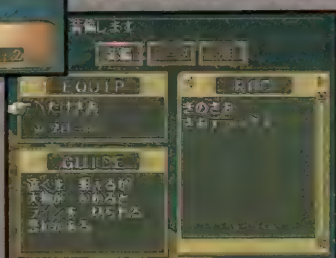
一定の間隔でルアーを動かしてみよう。すると、すごい勢いで魚がルアーに向かって近寄ってくる。



▲深い場所にルアーを沈めると、根がかりすることだってある。

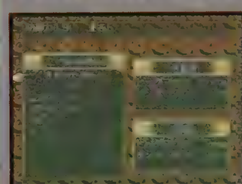
POINT3 よく考えて状況に応じた装備を選ぼう

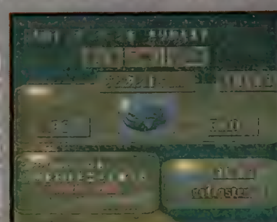
魚には好みがあって、ルアーによってはまったく見向きもしない場合もあるぞ。また、魚がどのあたりの水深にいるのかよく考えて、沈みやすいルアー、浮きやすいルアーなどの種類を選ぶ必要があるのだ。竿にも耐久性があって、大物を狙うと糸が切れることがあるので要注意。



▶ルアーと竿の性能を確認して、状況に適したものを装備するのが釣りの基本。

ルアーの種類にはコインがある。このコインを装備してキャストするとマニーロがすごい勢いで近づいてくるぞ。そして、見事釣り上げるとマニーロは数匹の魚とアイテムを交換してくれるのだ。交換する商品の中には強力な防具などもあるので、がんばろう。

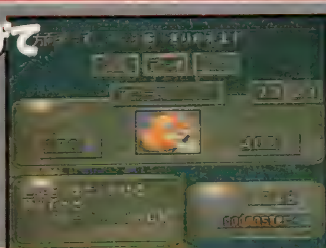




POINT4 金の亡者マニーロを釣ってアイテムをゲットしよう

POINT5 大物を釣り上げてデータに保存

釣った魚のサイズはデータに保存され、よりサイズの大きい魚を釣れば記録が更新されるのだ。また、ポイントが一定の値に達するとランクがアップするぞ。



◀これこそが実力の証!



釣って釣って全23種の魚!

タクティクス オウガ

S・RPGの名作がPSに登場！ 今回はSFC時代からのファンも初心者も納得の4P攻略だ。

9/25 S・RPG ▶¥5,800 ▶アートディンク ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いやぁ〜懐かしいですね。SFC版でプレイしてから、もうどれくらいたつでしょうか……。今更ながらおもしろいゲームですよね。実際PS版ではシステムを改良した程度で、シナリオには一切手を加えていないんだそうです。あの当時これだけ完成された世界観を持っていたゲームってそうそうないんじゃないでしょうか？ 当時難しそうだ、って敬遠していた人も、ぜひこの機会に1度プレイしてみてはいかかでしょうか？ (袋)

S・RPG初心者もOK! 基礎からの戦術マニュアル

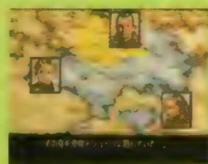
[illegible]



[illegible]

『タクティクス オウガ』の世界とは？

ヴァレリア島で行われるウォルスタ人への不当な圧政。それに対抗し解放戦線を組織する若き姉弟、デニムとカチュアの生き様を描いたのがこのゲーム。数々の登場人物の思惑が絡み合うストーリーが魅力的だ。



◀オペラ顔負けの壮大な物語を堪能しよう。



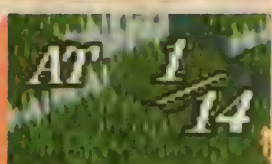
Basic System 基本システム

戦略の基本は、常に自分ができる最善の策を探すことにある

ここでは実際に戦闘を行うときに、知っておかなくてはならない基本的なシステムを解説するぞ。基本編とはいえ、この時点ですでに、ほかのS・RPGにはない用語や要素が登場する。ゲーム中のチュートリアル(訓練)モードと併用してしっかり理解しておこう。これから始まる数々の戦いを勝ち抜けるか否かは、すべてキミの戦略にかかっているのだ。

①ATとWTとは？

画面に表示されるAT（アタックターン）とWT（ウェイトターン）の数値。ATは敵味方含む全ユニット中で何番目に行動できるかを表し、WTは行動可能になるまでの時間を表している。WTはそのユニットの装備や前回の行動の種類によって変化するので注意。また、戦闘中は各ユニットのATを把握し、積極的に活用していくことが重要だ。下の2つの方法でATを調べて戦闘に役立てよう。





▲画面左上にあるのがAT。行動できる順番を示している。



▲WTの分子が0になると、そのユニットはATに移れるのだ。

ATの順番を知る2つの方法



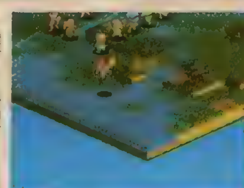
▶調べたいユニットにカーソルを合わせる。詳しい情報も表示されるぞ。



▶L1＋○ボタンで各ユニットがATの順番通りに点滅。全体の流れがよくわかる。

②クラスの特徴を知ろう

ゲーム開始直後には、ソルジャーとアマゾネスしか選べないが、このゲームには最終的に90種以上のクラスが存在する。これらは攻撃方法や移動方法などに、さまざまな特徴を持っているのだ。特に魔法使い系は攻撃・回復・支援と、使用できる魔法が変化するので、自分の部隊に必要なのは何かを考え、編成するようにしよう。下に序盤で登場する〝使える″クラスを挙げてみたぞ。

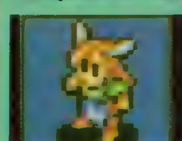


▶飛行して移動できるクラスは地形に左右されないので有利。



◀各クラス独自のスペシャルアタックも見逃せない要素の一つだ。

2章までに登場するオススメクラス



▲ヴァルキリー。それなりの物理攻撃と、数々の魔法が使える便利屋。



▲フェアリー。何といっても「ディープキッス」(後述)が強力。



▲アースドラゴン。ドラゴンはどれも強い。高位ドラゴンへと育てよう。

③武器によって射程が違う

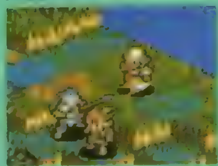
このゲームに登場する武器は、射程と呼ばれる数値によって、攻撃の届く範囲が設定されている。直接武器の剣は隣接した敵しか攻撃できないが、ヤリを使えば少し離れていてもＯＫ。弓や投石といった間接武器はかなり離れた位置の敵でも攻撃可能だ。

直接攻撃(近)



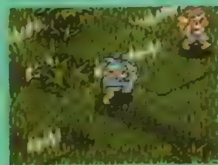
▲大きなダメージを与えられるが、反撃を喰らいやすい。

直接攻撃(遠)



▲安全な位置から攻撃できるのは大きな利点。

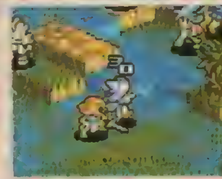
投射攻撃



▲弓とボウガンでは、弾道が違う。障害物があるときは注意。

④ユニットの向きにはこんな効果が

移動終了時にはＬＲボタンでユニットの向きを変更することができる。敵に対するユニットの向きは、攻撃の命中率に影響を与える重要な要素となっており、正面から攻撃するよりも、横や後ろから狙ったほうが命中率に修正がかけられて当たりやすくなるのだ。ただしこれは自分が攻撃されるときも同様なので注意すること。



◀常に相手の後ろを取るように、心がけるべし。

攻撃方向	命中率修正
正面から	なし
横から	+25%
後ろから	+50%

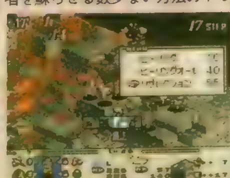
⑤魔法を使う上で知っておかなくてはならないポイント

特定のクラスがＭＰを消費して唱える魔法は、大きく分けて３系統ある。まず攻撃魔法は高い命中率で敵にダメージを与えられ、反撃を受けないという利点がある。支援魔法は通常攻撃と同じく方向による修正を受けるが、敵を眠らせたり行動不能にしたりと戦いを有利に進めることができる。また、体力を回復することのできる回復魔法もいざというときに役に立つ。使いどころさえ間違えなければ、どれも強力な決め手になるぞ。



▲広範囲に効果のある魔法は、敵味方問わずに影響するので注意。

▼回復魔法リザレクションは、死者を蘇らせる数少ない方法の１つ。



天候・地形が影響

魔法には水・大地・炎・風の４つのエレメント(属性)があり、それに関係する属性の地形や天候では魔法の効果が相乗・相殺されることがある。例えば、川では水系の魔法の効果範囲が広がったり、炎系の魔法の威力が下がったりするのだ。魔法の威力が低めの序盤では、その効果もあなどれないぞ。



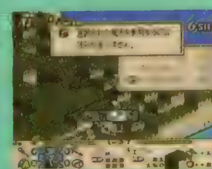
▲キャラクターの属性も考慮に入れて、戦闘を有利に進めよう。

シナリオスタート時のMPは0

既存のＳ・ＲＰＧではシナリオ開始時には、ＭＰは最大。そこから消費して魔法を唱える……というのが普通だ。だが、この『タクティクス～』ではＭＰは０から始まり、ＷＴカウント毎に少しずつ増加(回復)していく。つまり、強力な魔法を唱えるためには、しばらく待つ必要があるのだ。

▼戦闘開始直後の魔法使いは、敵から離れて待機するのが得策。





▲強力な魔法を使った後のＭＰの無い状態も危険だぞ。

⑥ステータスの異常には細心の注意を払おう

敵からの魔法や特殊攻撃により、味方ユニットのステータスが毒や眠りといった異常の状態になることがある。なかには500カウント程度で自然回復する場合もあるが、よほどのことがない限り、すぐに通常状態に戻してあげるのがセオリーだ。回復アイテムは、常に全員に持たせるようにしよう。ステータス異常の詳しい内容は下の表を参考に。

▼どんなにレベルが高くても、石化してしまえばただの的になってしまう。





▲足の速いユニットにアイテムを持たせて、回復係として使ってしまおう。

異常ステータス名	効果・弊害
石化	WTカウントが停止する。魔法やアイテム以外では回復しない。
毒	WTカウント200毎にダメージ。これも魔法やアイテムのみで回復。
マヒ	回避率が０%になる。一定確率で自然回復する。
眠り	回避率が０%になる。WTカウントが500進めば自然回復する。
チャーム	混乱し味方に対して攻撃。一定確率で自然回復する。
クイックムーブ	WTの消費度が500カウントの間、早くなる。
スロウムーブ	WTの消費度が500カウントの間、遅くなる。
メルトウェポン	装備した武器や防具の性能が、一定時間半減。

プロデューサー伊佐野貴之氏に聞くPS版の新しい魅力

今回の移植で最も注意した点は「敷居を低くする」ことでした。戦闘中のセーブを自由に行えるようにしたのを始めとして、よりユーザーフレンドリーに細部を改良してあります。ゲームシステムはすでに完成されているので、あえていじりませんでした。ただしサウンド面に関しては、ＰＳの機能を生かして、原曲の雰囲気はそのままにグレードアップしています。ＢＧＭだけでなく、攻撃時の効果音もリアルですよ。初めてプレイする人もＳＦＣ版をやりこんだ人も、遊びやすくなったＰＳ版で歴史物語のように重厚な「タクティクスオウガ」の世界を楽しんで下さい。



▲プロデューサーの伊佐野氏。ＰＳへの移植は予想以上に苦労したとのこと。

Expert Level

このゲームならではの戦略を知り より効率のいい戦闘を展開!
戦術ガイド

「タクティクス～」がどんなゲームかわかったら、次は戦術について考えてみよう。勝利のためにはさまざまな戦術があり、ある局面でどの行動を選ぶかは人それぞれだ。特にこのゲームは自由度が高く、選べる行動も数多い。そこでこの項では、効率のよい戦術をいくつかピックアップして、その独特な攻略法を伝授していくぞ。これらを参考に自分なりの戦略を見つけていこう。

①「高低差」で有利に戦いを進めよう

このゲームでは高さによって、攻撃の届く範囲が変化する。例えば剣を使用した場合、2段階上への攻撃はできるが3段階上までは届かない。さらに下方向なら3段階まで攻撃が届くという特性がある。つまり剣を持った敵を相手にする場合、3段階上の高さから攻撃すれば安全に攻撃することができるのだ。高低差をよく考えて移動位置を決定しよう。

▼命中率などの高さによる修正は基本的にナシ。有利な場所を選ぼう。





▲ドラゴンなどLサイズのユニットは、3段階下から上に攻撃できる。

上にいればOK!

そのほか弓などの投射武器も高低差によって性能が如実に変化する。高い所から撃てば普段より飛距離が伸びるし、下からの場合は障害物によって命中率が変わることもあるのだ。



◀下から撃つ場合、ボウガンより弓のほうが若干有利だ。

②WTを短縮するには

そのターンの行動によって次ターンまでのWTカウントが短縮されることがある。やることがなく適当に「投石」するよりは、素直に「待機」したほうが結果的には効率がよくなる場合が多いのだ。下の表に、どんな行動でどう変化するかをまとめてみたので、参考にしてほしい。

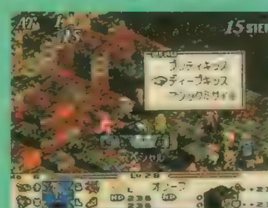


◀無駄な行動をしなければ次ターンで素早く動ける。

前ATの行動	WTカウントの短縮度
移動＋攻撃	0％
移動→待機	25％
攻撃→待機	25％
待機	50％

フェアリー大活躍

フェアリーのスペシャル攻撃「ディープキッス」は、味方ユニットのWTをその場で0にするというものだ。これを活用すれば、素早さの低いユニットでも連続行動が可能。ちょっと荒ワザだが、かなりの戦力アップは間違いなしだ。



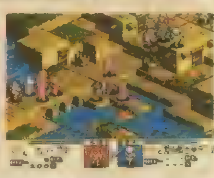
▲ただし、フェアリー自身は防御力が低いので前線では耐えられないぞ。

③「トレーニング」で戦力の調整をする

登場する敵の強さは、味方内の1番高レベルのユニットと同じになる。つまり部隊内でユニット同士のレベル差がないほうが、有利に戦いを進められるのだ。レベルにバラつきが出始めたら、トレーニングモードを利用して均整化を図ろう。



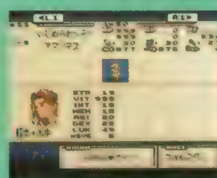
◀ボスのレベルだけは一定。覚えておこう。



▶背後から投石、というのも経験値が稼げる。

COMにまかせてレベルアップ

レベル上げのちょっとしたウラワザ。呪文の使えない、もしくは呪文書の装備を外したユニットを使い、COM操作でトレーニング開始。これで自動的にレベルアップが可能だ。

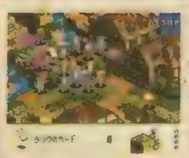


▲その気になれば序盤から超強いユニット作成も可能だが……。

④アイテムを使って効果的にパワーアップ

各ステージに埋まっているアイテムには、特定のパラメータをアップさせる貴重なものもある。せっかく見つけたアイテムを敵に取られてしまわないように、アイテム探しは戦闘終了後のトレーニングモードで行うのがいいだろう。





◀カードは誰かに集中して取らせよう。

◀宝物の位置がわかっているなら、気に入るまでセーブ＆ロードをくり返すという手も。

意外に重要なLUK値

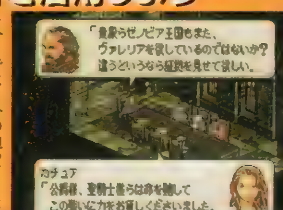
実はアイテムの出現には、LUKの高いユニットがその場に行くとカード類が現れやすく、低いとトレジャーが現れやすいという法則がある。これで、ある程度自分で欲しいモノを操作できる!?



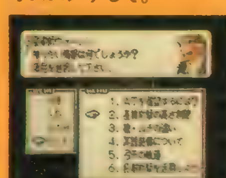
◀やはりパラメータアップのカードは絶対ゲット。

「ウォーレンレポート」を活用しよう

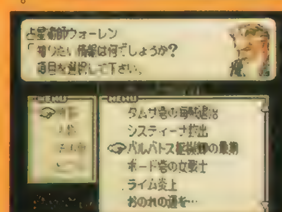
シナリオ中に起こったイベントや、人物についてのデータが閲覧できる「ウォーレンレポート」。PS版では章間のデモが流れたり、その情報を読んだかどうか一目でわかるように色分けをしたりなど、便利な機能が満載。ぜひ1度は見てみることをオススメするぞ。



▶今までに自分の辿ってきた道のりを参照できるのはうれしい。



◀システム的なことからヒントまで教えてくれる。



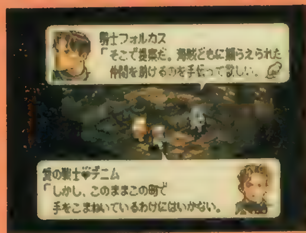
◀なかには、レポートでしか体験できないイベントもある。

タクティクス オウガ

Story Chart シナリオ攻略

プレイヤーの行動により変化する序盤シナリオの分岐点を紹介

ロウ、ニュートラル、カオスとプレイヤーの行動しだいで３パターンに変化するマルチシナリオを持つこのゲーム。ここでは序盤戦である第１章（属性はなし）と、初プレイならば、おそらくこの道に進むであろうカオス（といっても悪の道ではない）シナリオの第２章を、チャートつきで攻略。壮大なシナリオを理解するためのガイドブックとして、ぜひとも役立ててほしい。



進行チャート

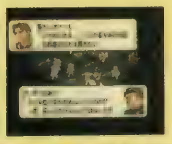
【第１章】
- ①:港町ゴリアテ
- ②:港町ゴリアテ
- ③:港町ゴリアテの隠れ家
- ④:アルモリカ城　城門前
- ⑤:アルモリカ城内
- ⑥:アルモリカ城
- ⑦:タインマウスの丘
- ⑧:クリザローの町
- ⑨:クリザローの町の廃虚
- ⑩:フィダック城
- ⑪:クァドリガ砦
- ⑫:アルモリカ城
- ⑬:ゴルボルザ平原
- ⑭:古都ライム
- ⑮:古都ライムの廃虚
- ⑯:フィダック城
- ⑰:アルモリカ城
- ⑱:ボルデュー湖畔
- ⑲:ゾード湿原
- ⑳:バルマムッサの町
- ㉑:バルマムッサの町の家
- ㉒:バルマムッサの町

【第２章　カオスシナリオ】
- ①:港町アシュトンの廃虚
- ②:港町アシュトン
- ③:ゾード湿原
- ④:ボルデュー湖畔
- ⑤:タインマウスの丘
- ⑥:クリザローの町
- ⑦:クリザローの町の廃虚
- ⑧:クァドリガ砦
- ㉑:船着き場
- ⑩:ダムサ砦
- ⑪:船着き場
- ⑫:船着き場
- ⑨:港町ゴリアテ
- ⑬:ボード砦
- ⑭:コリタニ城　処刑場
- ⑮:古都ライム
- ⑯:古都ライム
- ⑰:ゴルボルザ平原
- ⑱:アルモリカ城　城門前
- ⑲:アルモリカ城　城内
- ⑳:アルモリカ城　城内

要check!イベント

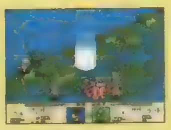
第１章⑨ プレザンス神父の生死が重要

前のシナリオでプレザンスが生存していればヴォルテール・サラが、死亡していればヴォルテール・サラ・フェリシアが仲間に加わる。また、どちらの場合もレオナールは仲間になる。


▶プレザンスは割と重要な人物。

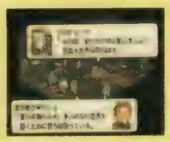
第１章⑪ やはりカギはプレザンス神父

この時点で、プレザンス神父が仲間になっているとこのシナリオが発生。もし死亡していた場合は、シナリオ⑩からはシナリオ⑫へと繋がることになる。プレザンスは、慎重に扱うのがいいだろう。


▲神父のイクソシズムが、アンデッドを直撃。

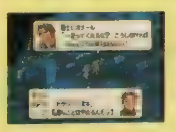
第１章⑮ システィーナは健在か？

シナリオ⑬でゲスト参加してくるシスティーナが生存している場合のみ起こるシナリオ。システィーナは２章でもシナリオ分岐のカギになるので、プレザンス同様大切にしよう。


◀後々登場するので殺さないように。

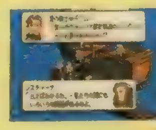
第１章㉑ 重大な決断を迫られる

第１章のヤマ場。バルマムッサの虐殺に荷担するかしないか……。どちらを選んでも、ヴァイスとは別れることになるぞ。拒否すればカオスルート、荷担すればロウルートへの道が開ける。


▲この問いにどう答えるかでルートが決まる。

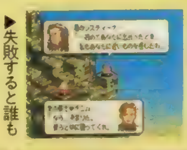
第２章⑨ さらなる分岐の中間点

まず第１章で、システィーナが生存していることが前提。するとシナリオ⑧の後、このシナリオに進み、バイアンがゲスト参加してくる。彼の願いを聞きいれれば、シナリオ⑩へ進むことになる。


▲ここでのシスティーナとの会話もポイント。

第２章⑭ ３人のゲストを仲間にしよう

ゲストたちを仲間にするには、シナリオ⑦でフォルカス、⑧でバイアン、⑩でシスティーナを助けていることが前提。


▶失敗すると誰も仲間にできないぞ。

あとは、このシナリオでのシスティーナとの会話で２を選べばＯＫ。

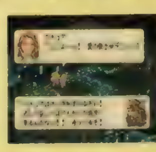
第２章⑮ 忘れずにレポートをチェック

ウォーレンレポートを参照しないと見ることができない特殊なイベント。デニムたちに直接関わってくることではないので見逃しがちだが、ストーリーを深く知るためにもチェックしておこう。


▲普段からレポートには目を通しておこう。

第２章㉑ またまたルート分岐点!

レオナールの問いに１と答えると、相変わらずの逃亡生活を続けるカオスルート。逆に２と答えると解放軍には戻るが、以前のようにはいかずに、どっちつかずのニュートラルルートに。


◀カチュアを助ければ、一だ。

物語は激動の中盤へ……

デニムたちの始めた小さな戦いは、やがてヴァレリア島全土を巻き込む戦いへと発展していく……。カチュアを執拗に狙う暗黒騎士団の目的は？デニムの運命は？すべての答はこの先にある……。



ダービースタリオン

BC用の強い馬は、なかなかできないもの。今回は繁殖牝馬24頭、合計120通りのオススメ配合を伝授。

発売中 競馬SLG ▶¥6,800 ▶アスキー ▶MC(5ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

発売からそろそろ2カ月。そろそろ全GⅠ・重賞を制覇する頃かな？　3歳7～8月の重賞って、気が付くと結局最後まで残ってしまってたりするよね。それとも、父内国産限定の古馬GⅢか…。高額種牡馬や外国の種牡馬を用いれば、GⅠはある程度サクサク取れる。そろそろ張り合いがなくなってきたな……と思ったら、今度は一段上を目指して生産に励んでみよう。面白配合・ニックス・インブリード、そして新配合理論。自分なりの理論をつくって挑戦だ。（横井　顕）

最強馬育成講座 第2回

Written by

横井　顕

PROFILE 「ダビスタ」の季節になると、とにかく忙しくなる元祖名人。「ダビスタ」以外では「グラディウス」などのSTGが好きだということ。でも、あんまりプレイする時間もないらしい。

効果激減!?　3つの生産要素

面白配合とは、前号で説明したように両親のそれぞれ3代前の8頭の種牡馬が6系統以上で構成されていることである。これは、スピードやスタミナの爆発の上限を延ばし、また勝負根性を全体的にある一定ライン以上まで底上げする効果を持っている。『ダビスタ96』では最強馬育成のための必須条件であり、配合を考えるときの大前提であった。これらの効果は、PS版になってもだいたい受け継がれている。スピードやスタミナはまだちょっと爆発というレベルには達していないのでこちらの効果は不明であるが、勝負根性への効果は前作通りきっちり発生している。父の底力パラメータにより効果の大きさは変わり、このパラメータが良いほど産駒の勝負根性の最低レベルがぐーんと高く押し上げられる。また母父の種牡馬も底力Aであるとき、この効果はさらに一段階大きくなる。父・母父ともに底力Aのときに効果は最大となり、そのときは産駒の「勝負根性」コメント率が100%となる。

と、これは良いのだが、最近になって面白配合において非面白配合のときよりスピードが全体的に低くなるという現象が確認された。原因は定かではないが、コメントの率が微妙に落ちてしまう。元々面白配合はスピード・スタミナに関しては、上限レベル近くのものにしか作用はなく、普通のレベルでは非面白配合と特に違いはないものであったが、今回はどうやら妙な作用が働いている可能性がある。またこれはインブリードをかけたときも同じような状態となり、面白配合より非面白配合のほうがスピードのコメント率が若干良いということがある。今回の面白配合は「副作用」が存在すると見て良いかもしれない。

面白配合と並んでもう1つ、生産に重要な要素であるニックス。これは『Ⅲ』から本格的に導入されたもので、配合する種牡馬と繁殖牝馬の相性が良いことを言う。ノーザンダンサー系×ヘイルトゥリーズン系など、今まで16パターンの組み合わせがあり、今回さらに1つ加わって全部で17パターンとなった。どの組み合わせも効果は同じで、スピードやスタミナを全体的にやや底上げする。爆発力のあるインブリードとは対照的で、全体を浅く広く押し上げるのが特徴だ。

ニックスは今回もしっかりと受け継がれており、効果も「96」と変わっていない。が、これがまたどうも効果の発揮され方に妙な感じがある。スタミナは一応コメントの出現率が若干高くなっているようだが、スピードに関してはニックスなしの場合とほとんど変わっていないのだ。またさらに、ニックスにすると勝負根性のコメント率が下がるという現象が発見されたのだ。ニックスが底力ダウンという効果を持っているとは考えにくい。ニックスは多重インブリード等とは違い「美しい形」としてとらえられているため、これにデメリットを付けて歯止めをかける必要があったとは思えない。何か別の要素が絡んできているのだろうか？

前述の2つの要素、面白配合とニックス。これらは同時に使うことでさらに大きな効果を得られる。面白配合で勝負根性を底上げし、ニックスでスピードとスタミナを補う……というのが「96」でのセオリーだった。これは今回も同じで、組み合わせて使うことにより両方の効果を得ることができる。面白配合単体で使うと非面白配合よりスピードが落ちてしまっていたのが、ニックスを組み合わせることでその不足分がカバーされる。スタミナもニックスの効果により若干上がる。が、勝負根性はニックスの影響で下がってしまう。面白配合時においても、ニックスを使うと勝負根性のコメント率が微妙に落ちてしまう、というデメリットも抱えている…。が、結論としてはニックスと面白配合は組み合わせて使うほうが良さそうである。

そして、「96」では生産の最大のポイントとなっていたインブリード。インブリードはスピードアップ・スタミナアップ・底力アップなどのプラス効果のもの、底力ダウン・気性難などのマイナス効果のもの、また早熟化や晩成化など能力に直接関係ないものなどがある。この中で、特にスピードアップと底力アップが重要視されてきた。これらを2本・3本と重ね、効果を倍増していくのがセオリーだった。とにかくインブリードをたくさんかけ、超近親の危険配合に偏重していたのが「96」だった。ところがPS版では一転、このインブリードの効果が一気に落ちた。何本重ねても、効果はほとんど上がらなくなった。さらに今回は「アウトブリード」という新たな要素が導入され、能力アップの効果のあるインブリードをかけても、アウトブリードにしたときのほうが能力が上がるという現象もいくつか確認されている。脚部不安などの弊害は今まで通りなので、インブリードは非常にリスクが大きくなったことになる。

ということで、確固とした最強のための理論は現在のところ不明である。インブリードにもアウトブリードにも同じくらいの可能性があり、面白配合やニックスにはデメリットが発生する。とにかく単純にいろいろ組み合わせれば良い、というものではなくなったのは確かだ。これらを踏まえ、配合をいろいろと試していこう。今号は、低額牝馬・中額牝馬・高額牝馬からそれぞれ8頭ずつピックアップし、配合相手の種牡馬を考えてみた（右のハッピーラッキー号もその配合で作った1頭）。良さそうだと思ったものがあったら、ぜひ使ってみてほしい。

●考察1　面白配合

面白配合は勝負根性を決定的に高める力を持っている。ただ、スピードが若干落ちてしまうという現象が起こるようだ。原因は定かではないが、とにかく何らかの弊害があるのは確かなようである。前作にあった、上限レベルをさらに高くまで延ばすという効果は、今のところ確認されていない。



▲さまざまな配合に御用達の牝馬。面白配合にもバッチリなのだが……。

●考察2　ニックス

ニックスは、スピードとスタミナを全体的に若干アップさせる効果を持っていた。が、今回はその効果がほとんど表れてこない。さらに、なぜか勝負根性がやや落ちるというおまけ付き。一応配合によってはスピード・スタミナともきちんと上がったりもするようだ。効果がランダムなのか？



▲ニックスならトムフール系かブレニム系。効果はあまりはっきりしない。

ハッピーラッキー号の全調教

日付	水曜	木曜
1月1週	ダ併一	ダ併一
2週	ダ併一	
3週	ダ併一	
4週	ダ併強	
2月1週	ダ併強	
2週	ダ単強	
3週	ダ単強	
4週	ダ併一	
3月1週	ダ単強	
2週	ダ単強	坂路
3週	ダ単強	坂路
4週	ダ単強	
4月1週	ダ単強	
2週	ダ単強	坂路
3週	ダ併一	坂路
4週	ダ単強	坂路
5月1週	ダ単強	坂路
2週	ダ単強	坂路
3週	ダ単強	坂路
4週	ダ単強	坂路
6月1週	ダ単強	坂路
2週	ダ単強	
3週	ダ単強	坂路
4週	ダ単強	坂路
7月1週	ダ併一	芝単一
2週	ダ単強	
3週	ダ単強	ダ単強
4週	芝単一	
8月1週	ダ単強	
2週	ダ単強	
3週	ダ単強	ダ単強
4週	芝単一	
9月1週	ダ単強	
2週	ダ単強	
3週	芝単強	
4週	ダ単強	
10月1週	ダ単強	
2週	ダ単強	
3週	ダ単強	
4週	ダ単強	

BC用お試しパスワード

ハッピーラッキー号

父：ゲイメセン　母：メディタレーニアン

ばぜやだひ　たぐぞぜた　ばぼおつび
らしぞあれ　いまだふの　のろけめべ
そぼらはな

●すぐ試せるデータ8選
低額牝馬編

低額牝馬は、牧場開設時に登場するお台800万円以下のものから、だいたい2000万円くらいまでのものまで含めるものとする。どれも能力は大したことないが、血統的になかなか面白い馬もいたりする。この代限りで完成させるのはちょっとハンデがあるものの、2代・3代と血をつなげていけばその差もなくなる。軽視されがちな低額牝馬だが、覗いてみれば配合が広がるぞ。



▲能力的には劣っていても、血統的に面白い馬もいる。

アンチョビー

一番安い馬。血統的に魅力なのは、プリンスリーギフトの血。クロスはあまり濃くしないように。

繁殖牝馬データ			
系統	プリンスリーギフト系	基礎お台	500万
スピード…3		スタミナ…3	

オススメ種牡馬 馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
グランドオペラ	100	ノーザンダンサー	×	×	なし
イナリワン	200	ネヴァーベンド	◯	×	Sp◎2、Sp◯0、スタ0、底0
フラッシュオブスティール	180	エタン	◯	×	Sp◎0、Sp◯1、スタ1、底0
トロピュラー(外)	500	フェアトライアル	◯	×	Sp◎0、Sp◯2、スタ0、底2
シアトリカル(外)	1400	ノーザンダンサー	×	×	なし

ミナモトシズカ

面白配合にするには非常に厳しい馬だが、レッドゴッド系ということでニックスにはかなり強い。

繁殖牝馬データ			
系統	レッドゴッド系	基礎お台	600万
スピード…3		スタミナ…3	

オススメ種牡馬 馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
インイクストリーミス	150	エタン	×	◯	なし
シアトルダンサー	250	ノーザンダンサー	×	◯	Sp◎1、Sp◯0、スタ0、底0
アスワン	350	ノーザンダンサー	×	◯	Sp◎1、Sp◯0、スタ0、底0
ダンスホール	400	ノーザンダンサー	×	◯	なし
ダイイシス(外)	600	エタン	◯	◯	なし

シルクランジェリー

面白配合にはキツい。繁殖牝馬を作る配合ととらえ、次の代にうまくつなぐように考えよう。

繁殖牝馬データ			
系統	プリンスキロ系	基礎お台	800万
スピード…3		スタミナ…5	

オススメ種牡馬 馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
ワカオライデン	150	ボールドルーラー	×	◯	Sp◎2、Sp◯0、スタ0、底0
アレミロード	200	リボー	×	◯	Sp◎1、Sp◯0、スタ0、底0
ダイイシス(外)	600	エタン	◯	×	なし
カポーティ(外)	800	ボールドルーラー	×	◯	Sp◎1、Sp◯0、スタ0、底0
シーキングザゴールド(外)	2000	レイズアネイティヴ	×	×	Sp◎1、Sp◯0、スタ0、底0

キャットミント

父父のセントクレスピンの血が持ち味の牝馬。ややスタミナ型の血統なので、相手はスピード型が良い。

繁殖牝馬データ			
系統	オリオール系	基礎お台	800万
スピード…3		スタミナ…4	

オススメ種牡馬 馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
ギャロップダイナ	80	ノーザンダンサー	◯	×	Sp◎0、Sp◯2、スタ0、底2
スズパレード	80	フェアトライアル	◯	×	Sp◎0、Sp◯1、スタ0、底0
アイシーグルーム	160	レッドゴッド	×	×	Sp◎0、Sp◯1、スタ0、底1
ゴーンウエスト(外)	1800	レイズアネイティヴ	◯	×	なし
ヌレイエフ(外)	2200	ノーザンダンサー	◯	×	Sp◎0、Sp◯2、スタ0、底2

シャンポンマーチ

インブリード効果のある血が少ない。ニックス+面白配合で攻めていくのが良さそうだ。

繁殖牝馬データ			
系統	ヘイルトゥリーズン系	基礎お台	800万
スピード…4		スタミナ…4	

オススメ種牡馬 馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
カッティングブレード	50	エタン	◯	◯	なし
フラッシュオブスティール	180	エタン	◯	◯	なし
デュラブ	180	ノーザンダンサー	◯	◯	Sp◎0、Sp◯1、スタ0、底1
ワージブ	240	ノーザンダンサー	◯	◯	Sp◎0、Sp◯1、スタ0、底1
ダンチヒ(外)	2500	ノーザンダンサー	◯	◯	Sp◎0、Sp◯1、スタ0、底1

ゴンニノチッチ

面白配合にも向いているし、ニックス対象系統でもある。この2つを生かしてみよう。

繁殖牝馬データ			
系統	テディ系	基礎お台	800万
スピード…4		スタミナ…4	

オススメ種牡馬 馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
スイフトスワロー	160	ノーザンダンサー	◯	◯	なし
デュラブ	180	ノーザンダンサー	◯	◯	Sp◎1、Sp◯1、スタ0、底0
ロドリゴデトリアーノ	400	ノーザンダンサー	◯	◯	Sp◎0、Sp◯1、スタ0、底0
デインヒル	500	ノーザンダンサー	◯	◯	Sp◎0、Sp◯0、スタ0、底1
メジロライアン	600	ノーザンダンサー	◯	◯	なし

トライミー

父方にニジンスキー、母方にボールドルーラーの血を持つ。クロスを生かしたい。

繁殖牝馬データ			
系統	ノーザンダンサー系	基礎お台	1200万
スピード…4		スタミナ…4	

オススメ種牡馬 馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
フラッシュオブスティール	180	エタン	◯	×	Sp◎1、Sp◯0、スタ0、底0
アレミロード	200	リボー	×	◯	Sp◎1、Sp◯0、スタ0、底0
シェリフズスター	250	ハイペリオン	×	×	Sp◎2、Sp◯0、スタ0、底0
ブラックタイアフェア(外)	500	レイズアネイティヴ	◯	×	Sp◎1、Sp◯0、スタ0、底0
スルーオゴールド(外)	600	ボールドルーラー	×	×	Sp◎1、Sp◯0、スタ0、底0

インフラレッドレイ

ネヴァーベンドとボールドルーラーという強力な2つの血を持つ。クロス面から攻めよう。

繁殖牝馬データ			
系統	ネヴァーベンド系	基礎お台	1500万
スピード…5		スタミナ…4	

オススメ種牡馬 馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
ワカオライデン	150	ボールドルーラー	◯	×	Sp◎3、Sp◯0、スタ0、底0
インイクストリーミス	150	エタン	×	◯	Sp◎1、Sp◯0、スタ0、底0
フラッシュオブスティール	180	エタン	×	◯	Sp◎1、Sp◯0、スタ0、底0
キンググローリアス	400	レイズアネイティヴ	◯	×	Sp◎1、Sp◯0、スタ0、底0
ブラックタイアフェア(外)	500	レイズアネイティヴ	◯	×	Sp◎1、Sp◯1、スタ0、底0

※表の見方　馬名の後ろに付いている(外)は、リース馬もしくは持ち込み馬　面白→面白配合　インブリードの欄の　Sp◎→ダブルスピードアップ　Sp◯→シングルスピードアップ　スタ→スタミナ　底→底力がそれぞれアップするもので、数字はインブリードの本数です。

●すぐ試せるデータ8選
中額牝馬編

中額牝馬は、1億円前後のお台のものを指す。このあたりは能力的にもかなり実用性が高い。またスーパーシェビニオンやブランドタイアップなど面白い血統のものも多い。高額牝馬に比べると能力が1枚劣るので、場合によっては次の代につないで完成させたりした方が良いだろう。人気薄どころを狙って、独特の血統を完成させていくのも良い。


▲強力なインブリード血を多く持ち、面白配合にも向いている。

ナノフラッパー

ナスルーラの血を近い所に2本持った人気牝馬。この血を生かす配合を考えてみよう。

繁殖牝馬データ			
系統	プリンスリーギフト系	基礎お台	8000万
スピード… 7		スタミナ… 5	

オススメ種牡馬 馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
アサカシルバー	50	レリック	×	○	Sp◎0、Sp○2、スタ1、底2
カツラギエース	180	プリンスリーギフト	○	×	Sp◎3、Sp 2、スタ0、底2
ヘクタープロテクター	700	レイズアネイティヴ	○	×	Sp◎2、Sp 0、スタ0、底0
シーキングザゴールド(外)	2000	レイズアネイティヴ	○	×	Sp◎2、Sp 0、スタ0、底0
サンデーサイレンス	2500	ヘイルトゥリーズン	×	×	なし

パイドパイパー

スピード型にして強力なスピードアップ効果の血を持つ。スタミナ系の種牡馬との配合が良さそう。

繁殖牝馬データ			
系統	ボールドルーラー系	基礎お台	8800万
スピード… 8		スタミナ… 5	

オススメ種牡馬 馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
レッツゴーターキン	30	プリンスキロ	×	○	Sp◎2、Sp○1、スタ0、底0
バンブービギン	150	リボー	×	○	なし
シェイディハイツ	300	ネヴァーベンド	×	×	Sp◎2、Sp○0、スタ0、底0
バンブーアトラス	350	リボー	×	)	Sp◎0、Sp○0、スタ0、底1
ブラックタイアフェア(外)	500	レイズアネイティヴ		×	Sp◎2、Sp○0、スタ0、底0

スーパーシェビニオン

ご存じの人気馬。グレイソヴリン・ネイティヴダンサーの血が一番のポイントだ。

繁殖牝馬データ			
系統	エタン系	基礎お台	9000万
スピード… 8		スタミナ… 6	

オススメ種牡馬 馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
イナリワン	200	ネヴァーベンド			Sp◎3、Sp○0、スタ0、底1
アンバーシャダイ	600	ノーザンダンサー		×	Sp◎1、Sp○2、スタ1、底2
デヴィルズバッグ	600	ヘイルトゥリーズン	○	○	なし
ミルジョージ	700	ネヴァーベンド	×	○	Sp◎3、Sp○1、スタ0、底2
インディアンリッジ(外)	900	クラリオン	○	×	Sp◎1、Sp○0、スタ0、底0

エンゼルエコー

面白配合に非常に適したアウトブリード派。無理にクロスを狙いにいく必要はない。

繁殖牝馬データ			
系統	クラリオン系	基礎お台	9600万
スピード… 8		スタミナ… 6	

オススメ種牡馬 馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
ワージブ	240	ノーザンダンサー			Sp◎0、Sp○0、スタ1、底0
ロイヤルアカデミー	350	ノーザンダンサー			なし
アスワン	350	ノーザンダンサー	○	○	なし
シアトリカル(外)	1400	ノーザンダンサー	○	○	Sp◎0、Sp○0、スタ1、底0
サドラーズウェルズ(外)	2500	ノーザンダンサー			なし

ミルラインレート

これもまた面白配合向きのアウトブリード派。クロスを使うならボールドルーラーの血を。

繁殖牝馬データ			
系統	ワイルドリスク系	基礎お台	10000万
スピード… 8		スタミナ… 6	

オススメ種牡馬 馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
アンドレアモン	60	ボワルセル		×	なし
ギャロップダイナ	80	ノーザンダンサー		×	Sp 1、Sp 0、スタ0、底0
アジュディケーティング	200	ノーザンダンサー		×	Sp 1、Sp 0、スタ0、底0
ガルチ(外)	1000	レイズアネイティヴ		×	なし
ゴーンウエスト(外)	1800	レイズアネイティヴ		×	Sp 1、Sp 0、スタ0、底0

ミルキーキャット

ミルリーフ×ニジンスキーという超良血牝馬。これらの血を生かす配合を中心に攻めていこう。

繁殖牝馬データ			
系統	ネヴァーベンド系	基礎お台	10500万
スピード… 7		スタミナ… 7	

オススメ種牡馬 馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
フォティテン	180	ノーザンダンサー	×	×	Sp◎2、Sp○2、スタ1、底3
イナリワン	200	ネヴァーベンド	×	×	Sp◎3、Sp○0、スタ1、底1
ノーアテンション	260	ノーザンダンサー	×	×	Sp◎1、Sp○2、スタ1、底1
ダイイシス(外)	600	エタン			なし
ニホンピロウイナー	600	ハビタット	×		なし

ブランドタイアップ

かなりスピードに秀でた牝馬。スタミナを補ってやるために、ニックスを使おう。

繁殖牝馬データ			
系統	レッドゴッド系	基礎お台	12000万
スピード… 8		スタミナ… 5	

オススメ種牡馬 馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
カッティングブレード	50	エタン	○	○	なし
リーチ	160	エタン	○	○	なし
ワッスルタッチ	260	ノーザンダンサー			Sp◎0、Sp○1、スタ0、底1
アンバーシャダイ	600	ノーザンダンサー			Sp◎0、Sp○1、スタ0、底1
フェアリーキング(外)	1000	ノーザンダンサー			Sp◎0、Sp○1、スタ0、底1

オレンジスクイーズ

ネイティヴダンサーの血を使うことを中心に。ニックスは無理に狙わなくていいだろう。

繁殖牝馬データ			
系統	レイズアネイティヴ系	基礎お台	14000万
スピード… 8		スタミナ… 6	

オススメ種牡馬 馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
ギャロップダイナ	80	ノーザンダンサー		×	Sp 2、Sp 0、スタ1、底0
ナトルーン	120	ブレニム			なし
マークオブディスティンクション	200	インテント		×	Sp 1、Sp 0、スタ1、底0
フォーントリック(外)	800	ニアークティック		×	Sp 1、Sp 1、スタ1、底0
レインボークエスト(外)	1200	レッドゴッド	×	×	Sp 2、Sp 0、スタ1、底1

●すぐ試せるデータ8選
高額牝馬編

パリティビットやスローバラードなど、能力的に最高レベルの馬がズラリと揃う。元からの能力が非常に高いので、何を付けても産駒はある程度以上のレベルが約束される。また有効なクロスの血を持っているものも多く、この代限りで完結させてもかなり強い馬ができる。大勢のユーザーが使うため独自性は築きにくいが、強さを求めるなら一番ストレートな方法である。



▲これだけ能力が高ければ、アウトブリードの可能性も試したい。

メディタレーニアン

ノーザンダンサー直仔の高額牝馬。2本のネイティヴダンサーの血が光る。

繁殖牝馬データ			
系統	ノーザンダンサー系	基礎お台	30000万
スピード… 9		スタミナ… 8	

オススメ種牡馬

馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
トウショウペガサス	60	クラリオン	○		なし
ゲイメセン	100	オリオール	×	×	Sp◎0、Sp○2、スタ0、底2
ザーラージル	150	ヘイルトゥリーズン	×		Sp 2、Sp 2、スタ2、底2
レインボークエスト(外)	1200	レッドゴッド	×		Sp 2、Sp 1、スタ3、底2
トニービン	1500	ゼダーン	○	○	Sp 0、Sp 1、スタ0、底1

プラチナロゼカラー

「96」のときから定評ある牝馬。面白配合に非常に向き、ノーザンテーストとの相性が特に良い。

繁殖牝馬データ			
系統	トウルビヨン系	基礎お台	40000万
スピード… 8		スタミナ… 9	

オススメ種牡馬

馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
ムクター	120	ゼダーン		×	Sp 0、Sp 2、スタ0、底2
バンブーアトラス	350	リボー		×	Sp 0、Sp 2、スタ0、底2
アフリート	350	レイズアネイティヴ	×	×	なし
プレザントコロニー(外)	1000	リボー		×	Sp 0、Sp 2、スタ0、底2
ノーザンテースト	1800	ノーザンダンサー		×	Sp 0、Sp 4、スタ0、底4

ホワイトノリビー

芦毛という所がポイント高いかも。ニックス・面白配合もインブリードもそれなりに使える。

繁殖牝馬データ			
系統	レリック系	基礎お台	40000万
スピード… 9		スタミナ… 7	

オススメ種牡馬

馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
ステートジャガー	30	プリンスリーギフト	○	○	Sp◎1、Sp○0、スタ0、底1
サンテステフ	70	ダンテ		×	なし
サクラホクトオー	150	プリンスリーギフト	○	○	Sp◎2、Sp○0、スタ0、底0
ミスターシービー	400	プリンスリーギフト	×	○	Sp 1、Sp 1、スタ0、底1
レインボークエスト(外)	1200	レッドゴッド		×	Sp 1、Sp 1、スタ0、底1

プチカプリース

「Ⅱ」の頃からの人気高額牝馬。面白配合にニックスにクロスに、非常に融通の利く牝馬だ。

繁殖牝馬データ			
系統	ノーザンダンサー系	基礎お台	45000万
スピード… 8		スタミナ… 9	

オススメ種牡馬

馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
ブレクラスニー	50	フォルティノ	×	×	なし
トウショウサミット	70	ファイントップ			なし
ダイイシス(外)	600	エタン	×	×	Sp 1、Sp 1、スタ2、底1
レインボークエスト(外)	1200	レッドゴッド			Sp◎1、Sp○1、スタ1、底2
ウッドマン(外)	1500	レイズアネイティヴ		×	Sp 1、Sp 0、スタ1、底0

インソムニア

ややスピード型のアウトブリードタイプ。ファロスの血を持たないが面白配合になりにくい。

繁殖牝馬データ			
系統	ファイントップ系	基礎お台	55000万
スピード… 9		スタミナ… 8	

オススメ種牡馬

馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
トウショウサミット	70	ファイントップ	×	×	Sp◎0、Sp○1、スタ2、底0
シリウスシンボリ	80	ノーザンダンサー		○	Sp◎0、Sp○0、スタ1、底0
ホリスキー	250	ノーザンダンサー			なし
ムトト(外)	500	ブレニム	×	×	Sp 0、Sp 0、スタ1、底0
ダンチヒ(外)	2500	ノーザンダンサー			なし

コーイヌール

ネヴァーベンドの血を使っていきたい。面白配合には若干不向きだが、総合力は高い。

繁殖牝馬データ			
系統	ネヴァーベンド系	基礎お台	70000万
スピード… 9		スタミナ… 8	

オススメ種牡馬

馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
カッティングブレード	50	エタン	×		Sp 0、Sp 2、スタ0、底0
バドスール	200	ネヴァーベンド	×	×	Sp 2、Sp 2、スタ0、底2
ラストタイクーン	500	ノーザンダンサー	×	×	Sp 2、Sp 3、スタ0、底3
ダイイシス(外)	600	エタン			なし
アンブライドルド(外)	1300	レイズアネテイィヴ		×	なし

スローバラード

面白配合になりにくい血統なため「96」では敬遠されたが、今回は可能性があるかもしれない。

繁殖牝馬データ			
系統	レッドゴッド系	基礎お台	70000万
スピード… 9		スタミナ… 9	

オススメ種牡馬

馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
ナトルーン	120	ブレニム	×		なし
ダンスホール	400	ノーザンダンサー	×		Sp 0、Sp 2、スタ1、底1
サッカーボーイ	400	ファイントップ	×	×	Sp 1、Sp 1、スタ1、底1
ノーザンテースト	1800	ノーザンダンサー	×		Sp 0、Sp 2、スタ0、底2
ヌレイエフ(外)	2200	ノーザンダンサー	×		Sp 1、Sp 2、スタ0、底2

パリティビット

豪勢な血統だがクロス・ニックス・面白配合、あれもこれもと盛り込まず、狙いを絞った方が良い。

繁殖牝馬データ			
系統	ボールドルーラー系	基礎お台	80000万
スピード… 9		スタミナ… 9	

オススメ種牡馬

馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
フラッシュオブスティール	180	エタン	×	×	Sp 1、Sp 0、スタ0、底0
アレミロード	200	リボー	×		Sp 1、Sp 0、スタ0、底0
コジーン(外)	800	フォルティノ	×	×	Sp 1、Sp 1、スタ1、底2
インディアンリッジ(外)	900	クラリオン		×	なし
プレザントコロニー(外)	1000	リボー	×		Sp◎1、Sp○0、スタ0、底0

同級生2

ターゲットの女の子とハッピーエンディングを迎えるためのスペシャル攻略。これさえ読めばバッチリ!

発売中 AVG	▶¥6,800　限定版¥13,800　▶バンプレスト ▶MC(2ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回で「同級生2」の攻略も最後。人気キャラクターの杉本桜子に、主人公の幼なじみの水野友美の2人だったけど、いかがだったかな？　ここで、ちょっとお得な情報を紹介。ゲームをプレイしていてメッセージがうざったいと思ったら、L1ボタンを押してみよう。するとメッセージが高速で表示されるので、テンポよくゲームを進めることができるぞ。関係のない人物のメッセージは、どんどん飛ばしてしまおう。　（こずえちゃんファンのさとちー）

いよいよファイナル攻略! これで完璧!!

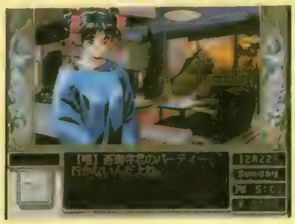
PSオリジナルキャラの西御寺静乃、山本律子の2人を加えた総勢16人の登場キャラも残すところあと2人。今回は、杉本桜子と水野友美のシナリオを攻略するぞ。各キャラの完全スケジュールカレンダーは、1日の中で必要な行動を記している。指定された日時に特定の場所へ行き、関係する人物と会話をするのだ。会うのが本人でない場合は、場所の欄に人物名を書いたので参考にしてほしい。



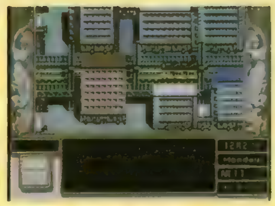
◀スケジュールカレンダーに書かれた場所へ行っても指定した人物が出現しない場合は、一度そこから出てもう一度入ってみよう。目的の人物が出現するまで、これを繰り返す。

★複数キャラクターを同時攻略するコツ★

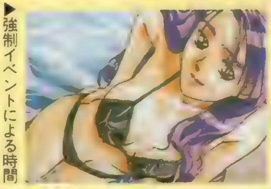
このゲームは、各キャラのスケジュールのズレを利用して、同時に複数のキャラクターを攻略することが可能なのだ。今回紹介している完全スケジュールカレンダーの日付と時間を見てもわかるように、1つの行動をクリアするまでに時間の幅がもうけられている。1日の行動には時間的に余裕があるので、ある日の何時にA子に会ったら、同日にB子に会う……といった具合に、1日に複数の女の子と会えば、同時攻略ができるワケ。ただし、デートなどの固定イベントや人間関係上どうしても同時攻略ができないキャラクターの組み合わせがあるので注意しよう。ちなみに杉本桜子と水野友美は同時攻略が可能なので、小手調べに2人を攻略してみてはいかがかな。最高で7人くらいまで同時攻略できるハズだ。



▶人間関係では、唯と母親の美佐子は同時攻略ができない。



◀移動時間もちゃんと考慮しないとダメだぞ。



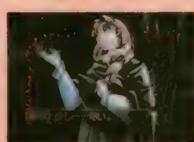
▶強制イベントによる時間経過は最大の注意点。特にデートは気をつけよう。

Character File・15 杉本桜子
毎日病院へ通い彼女の心を開こう

12月30日　深夜の病院でロマンチックなデート

12月22日から27日まで毎日、桜子が入院している市民病院へ通うと、28日に桜子からデートの誘いがある。約束は、30日の夜10時。病院の明かりも消え、人気のない深夜に桜子と病院の庭でデートできる。この日はとても星が綺麗で、普段は病室に閉じこもっている桜子も外に出て気分が晴れた様子。





◀▲生き生きとした彼女の表情を見ていると、病人であることを忘れてしまう。ホント、かわいいのだ。

1月3日～4日　死んだと思っていた桜子が現れた!

お正月に病院へ行くと、看護婦から桜子が死んでしまったような話を聞く。落ち込んでいた主人公は、1月3日に桜子が飼っていた小鳥のターボを八十八公園で見かける。ターボのあとをついて行くと、死んだと思っていた桜子を発見！　感動の対面を果たすと、2人で学校へ行くのだ。





◀▲目の前に現れた桜子。彼女の希望で、八十八学園へ行くことに。ここでデートの約束ができるぞ。

完全スケジュールカレンダー

日付	時間	場所
12月22日	PM2：00～PM5：00	市民病院
12月23日	PM2：00～PM5：00	市民病院
12月24日	PM2：00～PM5：00	市民病院
12月25日	PM2：00～PM5：00	市民病院
12月26日	PM2：00～PM5：00	市民病院
12月27日	PM2：00～PM5：00	市民病院
12月28日	PM2：00～PM5：00	市民病院
12月29日	PM2：00～PM5：00	市民病院
12月30日	PM10：00頃	市民病院
1月1日～2日	PM2：00～PM5：00	市民病院
1月3日～4日	PM0：45～PM1：00	八十八公園
	PM1：00～PM2：00	八十八駅
1月6日	PM1：00頃	八十八駅 →八十八海岸 →自分の部屋
1月7日		自宅前(桜子に告白)

Character File・16 彼女の悩みの元を解消するのだ 水野友美

12月24日 デートをすっぽかされる

12月22日、友美に会うとクリスマスイブにデートをする約束ができる。しかしデート当日、約束の時間に八十八駅へ行っても友美が現れない。駅を離れてもう一度行くが、やはり彼女が現れない。そこで、友美の家へ行って彼女から事情を聞こう。友美の家へ行ったらインターフォンを押すのだ。



12月26日～28日 意味深な友美からの電話

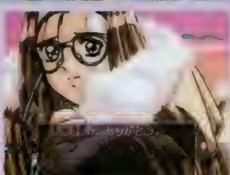
12月26日から28日の間に友美と8回以上会うと、夜に自宅へ彼女から電話がかかってくる。急に主人公の声が聞きたくなったと言う友美だが、今までの彼女の態度を見ていると何か悩み事があるようだ。話を聞こうとするが、すぐに彼女が電話を切ってしまう。何事もなければいいんだけど……。



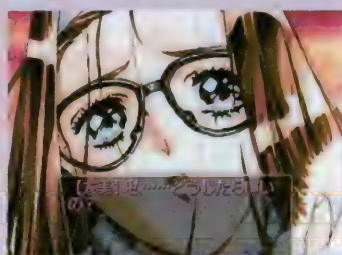
12月29日～30日 海を見ながら落ち込む友美

12月29日の夕方、八十八海岸へ足を運ぶと、1人で海を見ている友美を発見する。やはり彼女は落ち込んでいるようで、主人公が優しく声をかけると、自然と涙がこぼれてきて泣き崩れてしまう。泣き顔を見られたくないのか、友美はその場から立ち去ってしまうのだ。この彼女の悩みを突き止め、解決してあげることがこれからの目的になるぞ。





▲▶遠くを見つめて、物思いに耽る友美。どことなく寂しげな彼女の瞳が、今の気持ちを表しているのかな。



◀大粒の涙が、友美の頬を伝う。彼女は何も言わないけど、悩みはかなり深刻のようだぞ。

12月29日～30日 悪夢から醒めて写真部へ

体育館裏で友美と芳樹と会ったあと、自宅に戻ってベッドで眠ると、不思議な夢の世界へ。夢の中では学校へ行き、ここでも友美と芳樹に会う。2人に会うと夢から醒めるので、再び学校の写真部へ行く。芳樹が部室から出ていったあと、本棚を調べて芳樹が盗み撮りをした友美の水着姿の写真を入手する。これが友美の悩みの原因。



▲不思議な夢の世界。一見普段と変わらないが……。



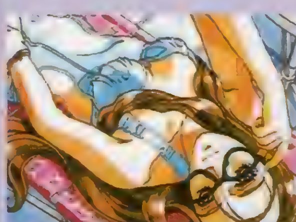
◀友美の水着姿を盗み撮りした芳樹を、学校の写真部部室で懲らしめているところ。

1月6日 プールでのデート&自宅でキッス

友美とは、遊園地でのデートのほかにプールへ行くこともできる。友美と八十八公園で会うと、プールへ行こうと誘われる。OKの返事をすると、如月町にあるＢＩＧ ＦＯＸの室内プールで彼女の水着姿が見られるぞ。また、友美が自宅の部屋の窓から主人公の部屋へ入って来て、キスをするイベントもあるのだ。ドッキドキだぞ。



▲自宅の部屋の窓から友美が入って来てキッス♥



◀意外とグラマーな友美の水着姿。普段のイメージとは、かなり違うかもね。

完全スケジュールカレンダー

日付	時間	場所
12月22日～23日	AM8：00～PM6：00	校門
12月24日	PM5：00頃	八十八駅
		友美の家
12月25日	AM9：00～PM8：00	校門
12月26日	PM0：00～PM6：00	八十八公園
		旅行代理店
		保育園
		いずみの家
12月27日	AM8：00～PM6：00	八十八駅
		如月駅
		ゲーセン
		スタジオATARU
		テニスコート
		あきらの家
		西御寺の家
12月27日～28日	PM6：00～PM11：00	自分の部屋
12月29日～31日	PM4：00～PM5：30	八十八海岸
	（海岸イベント後）	友美の家
	AM8：00～PM6：00	いずみの家
		保健室
		校庭（あきらと会う）
		体育館裏
		校庭
		体育館裏
	（芳樹と友美に会ったあと）	自分の部屋
	AM8：00～PM6：00	写真部部室（芳樹と会う）
1月1日	AM8：00頃	自宅前
1月2日～3日	AM8：00～PM6：00	友美の家
		八十八駅（芳樹と会う）
		西御寺の家
		八十八駅
		写真部部室
		洋子の家
		市民病院
		テニスコート
		校庭（いずみと会う）
		体育館裏
		図書館
		旅行代理店
		八十八海岸
1月4日～5日	AM11：00頃	自宅前
		自宅前
	PM0：00～PM5：00	自分の部屋
	PM5：00～PM10：30	遊園地
	AM9：00～AM0：00	自分の部屋
1月6日	AM10：00～PM3：00	八十八公園
1月7日		友美に告白

クールボーダーズ2キリングセッション

季節を問わずにいつでも白銀の世界へGo!
超COOLなSPG第2弾を徹底チェック

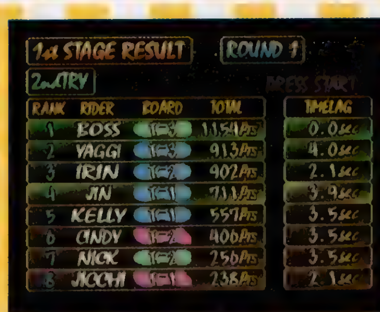
発売中 SPG	▶¥5,800 ▶ウエップシステム
	▶MC(1~7ブロック) ▶TC ▶2P対戦・通信対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前作は、ただなんとなく滑るだけだったんだけど、今回はかなりイケてます。とにかくモードは多彩だし、トリック数も増えてるし……。個人的には「ハーフパイプ」がオススメ。このゲームをプレイしたら本物の「スノボ」をやりたくなることウケあいです。みなさんもこの冬の「スノボ」デビューに向けて、まずはこの「クール2」で練習しましょう！　と、原稿を書いている編集部は、冷房の効き過ぎでとても寒くて、すでに冬の気分なんですが……(笑)。(袋)

SBC攻略のための基礎講座!!

超多彩なモードがウリである「クール2」のメインとなるモードが「スノーボーディングコンバインド(SBC)」。トリックや飛距離などの総合点を競う演技種目「ワンメイクジャンプ」と、タイムアタックレース「エクストリーマークロス」からなるこのアツイ複合競技には、すでにハマりまくっている人も多いハズ。今回はそんな「SBC」を、〝トリックの基本解説〟と〝序盤のコース攻略〟の2部構成で攻略していくぞ。とくに「ワンメイク～」の総合点は、「エクストリーマー～」の出走の順番に関わってくるので、COOLなトリックをキメられることが勝ち抜くための大前提となる。前作で慣らしたキミも、初プレイとなるキミも要チェックだぞ！



◀「ワンメイク～」の点数によって、「エクストリーマー～」出走時に1ランク2～4秒のタイム差がつけられる。

ONE MAKE JUMP

TRICK トリックをCOOLにキメるためには?

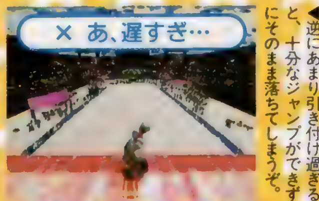
思うようにトリックがキメられない、トリックは出せても高得点が取れない、いつも同じトリックしか使えない……。そんなアナタに「ワンメイク～」の3つのツボを大伝授！

1 ジャンプのタイミングを覚えよう!!

溜めている⊗ボタンを放すタイミングによって、ジャンプの軌道も大きく変化する。軌道が高ければ、当然それだけトリックを入れる余裕が出てくるぞ。踏み切り地点にある3角形のマークと手前側のラインとのほぼ中間ぐらいで、ボタンを放すのがベストだ。



◀この辺でボタンを放せば、ちょうどコースギリギリの所でジャンプしてくれるのだ。



◀逆にあまり引き付け過ぎると、十分なジャンプができずにそのまま落ちてしまうぞ。

2 スピン数より着地を優先!!

回転系のトリックは見た目にもハデで、ついついたくさん回りたくなってしまう。しかし、着地が不安定だと大きく減点されてしまうし、最悪だと競技失敗と見なされて無得点になる場合もある。高得点狙いの大技もいいが、SBCではキチンと着地する堅実なジャンプを心がけた方がいいだろう。


◀着地直前にグラブ(ボードを手でつかむ)していたときも、やはり着地には失敗するぞ。

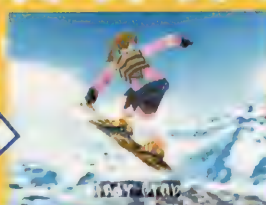
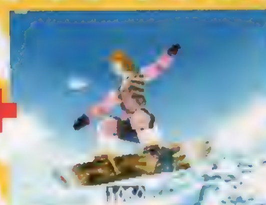


▶着地失敗時に出したトリックは無効(計算されない)になるので、点数はかなり低くなるぞ。

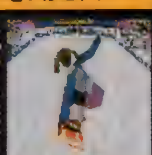
3 複数のトリックを組み合わせる!!

このゲームには数多くのトリックが存在するが、高得点を得るためにはそれらを単体で出すだけではダメなのだ。そこで、トリックを連続(または同時)で出すことを考えてみよう。ジャンプからグラブ→別のグラブとキメていくだけでも、点数はかなりアップするぞ。

ポーズ系＋回転系が基本!!
難易度的にも得点の面でも、回転中にグラブするのが複合トリックとしてもっともお手軽。まずはこれを練習しよう。


＋


トリックは大まかに分ければ5種類なのだ!!

GRAB ボードをつかむトリック	NO GRAB ボードをつかまないトリック	ROTATION 横回転のトリック	INVERTED AIR 縦回転のトリック	3D 縦＋横の回転トリック
▶✚キーを上か下に入れて、LRボタンを押すと技が変化。 	▶L1とL2ボタンだけで出せるシンプルなトリックだ。 	▶比較的着地しやすいので、最初はこれから狙おう。 	▶頭から落ちないように、回転数を計算に入れておこう。 	▶動きがハデな分、着地や制御が難しくなってくるぞ。 
ポーズ系		回転系		

EXTREMER CROSS

COURSE 序盤の3つのコースでポイントを稼いでおこう!!

各コースのクリアに必要な総合ポイントは、ストックしておくことができる。カンタンな序盤のうちに稼いでおくのがコツなのだ。

STAGE 1 WHITE RESORT ホワイト リゾート



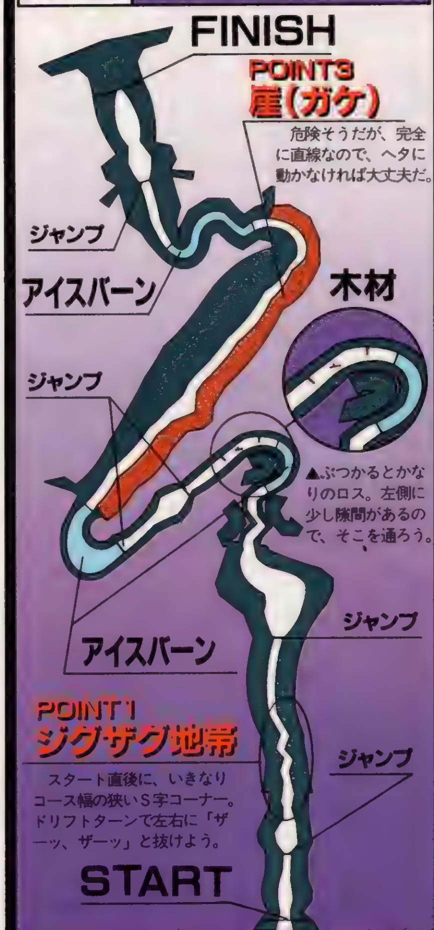
POINT 建物が迫る!!

▲ドリフトターン（✚キー左右＋▢を使用）で鋭角に曲がらないと激突は必至!!

COURSE CHECK! 難所の少ない腕試しコース

最初のコースだけあって、これと言った難しい所はない。ただ、リゾートホテル群のあたりは、上で説明しているようなテクが必要になってくる。「ザッ、ザッ」という感じで、方向転換しつつブレーキをかけるのだ。マスターせよ。

STAGE 2 SUNSET DOWNHILL サンセット ダウンヒル



POINT3 崖（ガケ）

危険そうだが、完全に直線なので、ヘタに動かなければ大丈夫だ。

▲ぶつかるとかなりのロス。左側に少し隙間があるので、そこを通ろう。

POINT 1 ジグザグ地帯

スタート直後に、いきなりコース幅の狭いS字コーナー。ドリフトターンで左右に「ザーッ、ザーッ」と抜けよう。

COURSE CHECK! 崖の直線をのり切れ!

全体的にコース幅の狭い部分が多い。とくに後半の右側が切り立った崖の直線は、1度ハマると落ちまくる危険性アリ。素直な直線なので、慌てずに左寄りにラインをキープ。ただ寄り過ぎて左の壁に当たって、反動で落ちないように。

STAGE 3 BEAR IN THE FOREST ベアー インザ フォレスト



POINT3 森林②

後半の森林地帯はかなり距離が長い。スピードを抑えて確実に抜けていこう。

POINT2 細くて崖!!

▲これはもうほとんどワナ。右ドリフトターンで、急ブレーキをかけるつもりで一気に減速しよう。

POINT 1 森林①

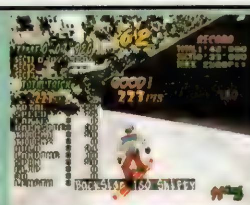
スキーの回転競技風に、ドリフトターンで「ザッザッザッ」と左右に木々をよけるのだ。

COURSE CHECK! 木をよけまくるのだ!!

スタート直後の森林地帯や、その後の崖（POINT2）など、コースを知っていないと確実に「落ちる〜っ!!」場所がある。極力スピードを落として安全な走りをしないと、あっという間に最下位に転落してしまうので注意しよう。

キミは聞いたか!? クマのお叫びを!!

実はこのコースを「FREE RIDE」モードで滑るときに限り、特定の場所（「クマ出没」部分）を通過することでクマの声（注2）が聞けるのだ。5カ所すべてで聞いてゴールすると、「FREE～」プレイ中に◎＋L2（トリック採点の詳細表示）、◎＋R2（トリック名表示）を入力するとそれぞれカッコ内の隠し機能が使用可能になるぞ。ぜひ試してみよう!!



▲練習にはもってこいだが、残念ながら「FREE～」でのみ使用可能の裏ワザなのだ。

【注1】クマの声が聞ける通過地点のヒントは次の通り。①クマの看板とその右前方にある木の間。②極力左側を滑ること。２本並んでいる枯れ木の少し先、木と岩壁の間。③真ん中やや右寄りにある普通の木と木の間。④２個目のチェックポイントの後、道幅が狭くなったらすぐ右側へ移動。左コーナーの入り口の木と岩壁の間。⑤ゴール直前の右側にある２本の木と木の間。
【注2】声は聞き取りにくいので、ＳＦＸ以外の音量をすべて０にして滑ろう。「ブォッ!!」というのがクマの声。ＢＧＭ中の随所に入る「バォーンッッッ!!」と間違えないように注意。

総力特集 おもしろくてためになる サガ フロンティア

全部わかった! 連携攻撃のロジック大公開!

基礎編 なぜ、なに、連携のひみつ



まんが/杉山真理

 イラストレーション/小林智美

今回は「おもしろくてためになる」をコンセプトに、各キャラクターの個性を重視した記事を大特集！　いつもとは違う大胆な切り口で構成された「サガ フロンティア」の徹底攻略を、じっくりお楽しみ下さい。

サガ フロンティア
発売中 RPG ▶¥6,800 ▶スクウェア ▶MC(2ブロック)

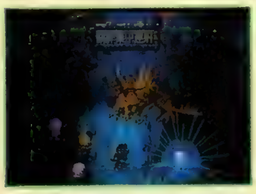
C O N T E N T S

理論編　ポイントは素早さと移動の有無にあり！

「サガF」といえば連携。なかなかつながらないかと思えば、予期せぬ場面で決まる場合もあるため、偶然や運で発動しているといった印象を持っている人も多いだろう。ところがこの連携攻撃、実はいくつかの簡単な法則の上に成り立っているものなのだ。ここでは連携の組み立てに関する要素について解説しつつ、実際に各攻撃をつなげるポイントを伝授するぞ。今まで偶然に頼っていた人はこの機会にしっかり法則を理解して、イメージどおりの連携を組み立てることにチャレンジしてみよう！

① 素早さが決め手

連携が発動するための絶対条件は、2〜5人の仲間に連続して攻撃の順番がまわってくること。そのため戦闘時の攻撃の順番に影響する運動性の数値は、連携の要素で大きなウエイトを占めるのだ。運動性の数値は、装備品でプラスされているぶんも込みで計算される。運動性を重視した装備でメンバー全員の素早さを大幅に上げれば、敵が攻撃してくる前に連携を発動させることも可能。とにかく味方が続けて攻撃できる状態を作ることが重要だ。


▲銃技の「早撃ち」を修得していると銃技時に先制攻撃できる。

② 移動と止め置き

すべての攻撃は「止め置き攻撃」と「移動を伴う攻撃」の2種類に分類される。止め置き攻撃とは、相手を動かさずにダメージを与えるか、あるいはスタンやマヒなどで動けなくする攻撃（なぎ払いなど）。移動を伴う攻撃とは自分が移動するか、もしくは相手を移動させせながらダメージを与える攻撃（諸手突きなど）だ。すべての攻撃には、この2つのうちのどちらのタイプからつながり、同時にどちらのタイプへつながるかという特性が個別に設定されている。つまり各攻撃ごとの、この特性を見極めれば、確実に連携をつなげられるのだ。


▲攻撃がどちらのタイプかは、ある程度見た目で判断できる。

③ 耐性に注意

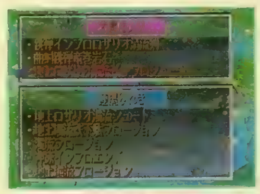
各攻撃が連携につながる条件を満たしていても、相手が耐性を持っている属性の攻撃を間に挟んでしまうと、そこで連携が途切れてしまうことがある。単に炎や氷などに強いということ以外に、盾を持っている敵には剣が通用しにくい、空中の敵にはスライディングが効かないなど、属性に対する耐性のパターンはさまざまだ。

④ つながりやすい攻撃？

結論から言えば、いわゆる〝つながりやすい攻撃〟というものは存在しない。よく使う攻撃は結果的に連携する回数も多くなるが、連携の確率はどの攻撃も同じなのだ。炎で熱した後に冷気で追撃したり、空中に浮かせてから下に叩きつけたりといった感じの常識的な考え方が有効なので試してみるといいだろう。

⑤ 連携履歴は便利

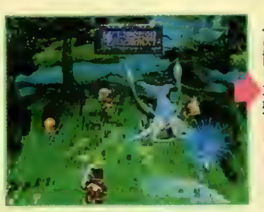
マニュアルにも書かれている通り、連携履歴に登録されている攻撃の組み合わせは、次の戦闘から連携しやすくなる。具体的に説明すると、出した攻撃の組み合わせが登録されているものと同じなら、攻撃が出る順番に関係なくつながるようになるのだ。ただ、敵の攻撃に割り込まれたときはもちろん、攻撃目標に選んだ相手のＨＰが低く、連携しなくても倒せてしまう場合は連携にならないので注意しよう。ボスなどの手強い敵と戦う前に、威力の高い5連携を開発してあらかじめ登録しておくのが、連携履歴のもっとも有効な使い方だ。


▲連携履歴に登録しておいた5連携を使ってボスキャラを撃破。

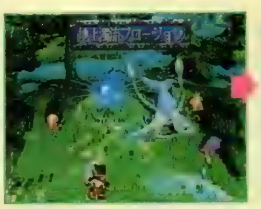
実践編　5連携を作ってみよう！

それでは、これまで解説したポイントを活用して、実際に5連携を組み立ててみよう。いきなり5つの攻撃をつなごうなどと欲張らず、2連携をベースに、1つずつ攻撃を加えるのがコツ。ここで紹介した手順を参考に、オリジナルの5連携作りにチャレンジだ！

▶まずはベースになる2連携を作成。



▶移動攻撃の濁流剣は、止め置き攻撃につながる。



▶鉄下駄シュートは移動攻撃からつながるのだ。

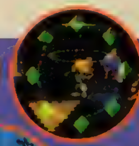



▲連携履歴に登録した組み合わせに、１個ずつ攻撃をつけ加える感覚で組み立てていくといい。

ブルー編

ブルーが求める術の知識をオカルト雑誌風に大紹介。右ページは通販広告!?

各地で怪現象が発生
リージョン超常現象ファイル





リージョン世界に潜む謎や怪奇をさまざまな角度から検証、その結果を報告する。

未知生物

空 空間を自在に操る謎の神獣を発見!

空間を自在に操る神獣「麒麟」の棲処が発見され、話題を呼んでいる。通称「麒麟の空間」と呼ばれるこの場所は、だまし絵を思わせる奇妙な空間に、巨大なカップや菓子などが置かれているメルヘンチックな世界。地元の占い師たちの話では、神社の中に何の前ぶれもなく、麒麟の空間に通じる入口が出現したのだという。



零姫　麒麟研究家の零姫さんは警告する!

麒麟はリバースグラビティなど空間を操る強力な術を駆使してくる。麒麟を仕留めたかったら、その前に強力な連携を決めるのじゃ。



▶その姿は神々しく、神獣がいかに高位の魔物であるかを実感させる。その命を狙う魔術士がいるという物騒な噂もあるが……。

怪現象



時 時を意のままに支配する術法が存在した!

時間を支配し、時の流れを操る術の存在が発覚。時間を支配する「時術」の資質修得に成功したのは、マジックキングダムの魔術士ルージュさん。図書館に残るわずかな文献と、ドゥヴァン在住の知人からの情報を頼りに資質を得たというルージュさんは、記者の前で実際に時間を止めて効果を実演してみせた。

命 古に滅びし人の生死を司る術法!

生きとし生ける者のすべてが背負う「死」の十字架。その摂理をくつがえす禁忌に触れる術が、太古の昔に存在していたという。マジックキングダムにおいて、その術を再現する実験がおこなわれているという情報を入手した取材班は、現地の潜入取材を敢行！　そこで驚くべき光景を目にした!!

幻 あまたの幻獣を呼び覚ます召喚術の奥義!

数々の幻獣を自在に操る召喚術の奥義「幻術」。世界でただ１人その資質を持つＡさん（匿名）のご厚意により、本誌は幻術の儀式に立ちあう幸運を得た。月が真円を描く夜に、光の中から続々と現れる幻獣たち。湖面に映る幻のような夜だったと記者は語る。



 イラスト／杉山真理

4枚の「アルカナ・タロー」の力

「大金を入手した!」「恋人ができた!」感激の声が続々!!

運命を好転させる力が「絵」の中に込められたアルカナ・タロー！ その中でもっとも強力なパワーを持つ4枚のカードをお届けします。4枚揃えると秘術の資質も得られるアルカナ・タローをぜひ一度お試しあれ！



実感！秘術の力

埼玉県 剛田智蔵さん／23歳

アルカナ・タロー万歳！ それまで何をするにも要領が悪く、仕事でも満足のいく結果を出せなかった僕が、アルカナ・タローを購入した途端に彼女が100人できてうっひっひ。毎晩その効果を実感しています。ドゥヴァンのお店で4枚のカードに巡り合わなかったらと思うと今でもゾッとします。



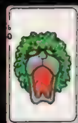
あらゆる病気を癒す!
杯のカード

ヨークランド地方に古くから伝わる酒の神をたたえた「杯のカード」。「酒は百薬の長」というイメージから、あらゆる病気を治す効果があります。また、金運や恋愛運もみるみる上昇。このカードを手にしたアナタは、まず収入がアップしてお金が貯まり始めます。さらに人気、仕事、幸運を独占できるようになり、女の子からもモテモテ！ 薔薇色の人生が開けるのです。



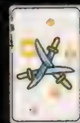
魅惑する金の力!
金のカード

バカラのカジノのシンボルは金を愛する精霊。そこに込められたイメージは「大いなる意志」。このカードは所有者が望む未来への道を示し、さまざまな誘惑に揺らがない強固な意志を育てます。事業やギャンブルなどのお守りとしても優れた効果を発揮し、持ち歩くだけで巨万の富がアナタに授かるでしょう。あらゆる意味で人生を豊かにします。



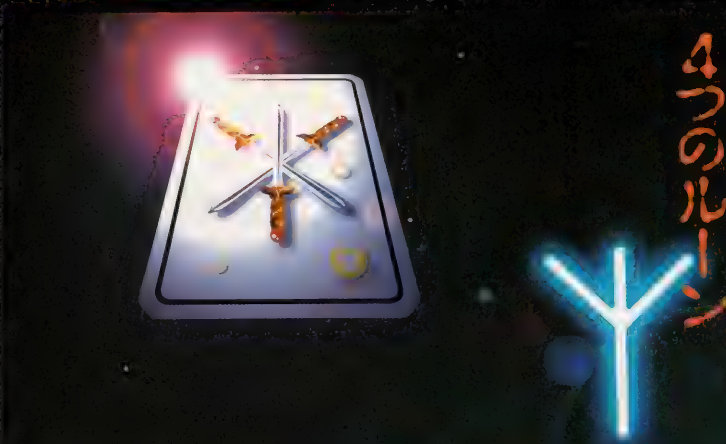
災厄から守護する!
盾のカード

ムスペルニブル山の神鳥・朱雀の力が込められた「盾のカード」は、あらゆる災難、天災、おやじからアナタを守る「絶対守護」を約束します。このカードを肌身離さず持っていれば、守護のパワーによって嫌なことはすべてアナタを避けていきます。さらにこのカードには、アナタを狙う同性愛者を半径5m以内に寄せつけない効果もあるのです。



剣神の力を授かる!
剣のカード

ワカツには、剣の神が人間に宿るという言い伝えがあります…その剣神の絶大なるパワーが込められたこのカードを身につけると、愛と勇気そして超人的な肉体を授かることができます。このカードを持っているだけで、アナタの精神は礼節と義を重んじる、明るくさわやかな剣士さまに大変身。同時に、どんな難敵にも負けない不死身の肉体に生まれ変われるのです。



運命を変える4枚のカードと4つのルーン

4つの「ルーン」の力

混沌の海と一体化して脅威のパワーを生み出す

文字そのものに強力な意味が込められていて、1つ1つが超越した魔力を発揮する4つのルーン！ その力の源は混沌の海の深奥に存在するジノンガパワーだと言われ、想像を絶する幸運の吸引力、運命の開拓力はまさに混沌の海から流れ込む無限のパワーの成せるわざだと体験者の間で評判です。さあ、アナタもジノンガパワーを具現する4つのルーンの力で人生を切り開いてみませんか？



神秘の力で困難を回避!
保護のルーン

あらゆる交通事故や災厄から、身を守れるということで、リージョンシップでの交通の拠点、クーロンの自然洞窟にも祭られている「保護のルーン」。さまざまな障害から所有者を保護し、生活や旅の安全を約束されるということで、参拝者も多いこのルーンが携帯型カードになって発売。なお、ご希望なら身体そのものにルーンを彫り込むことも可能です（応、電話相談）。



勝利を呼び込む!
勝利のルーン

どんなに不利な状況からでも、所有者を必ず勝利に導くルーンです。勉学、出世、スポーツなど、何においても勝負がつきまとう過酷な現代社会。シュライクの武王の古墳を訪れれば、負け知らずの人生が必ず開けます。



みなぎる活力!
活力のルーン

慢性的な疲労や病気など、身体的なことでお悩みのアナタにオススメなのが、この活力のルーン。ルーンをアンテナに、ヒーリング効果のあるジノンガパワーを混沌の海に巣くう生物タンザーより吸引、もうビンビンです。



潜在能力を解放!
解放のルーン

心と身体を常に最も安定した状態に保ち、何事にもリラックスして取り組めるようにするルーンです。ディスペアの監獄に眠るこのルーンに触れると、奥底にある潜在能力が目覚め、自然に「理想のアナタ」に近づけます。

カードとルーンの問い合わせは！ DUVAN

まずは、下の連絡先に、住所、氏名、年齢、職業、ポエム、あなたの好きなヴァーチャロイドを明記のうえ、資料請求のハガキをお送りください。購入のさいは、郵便為替か現金書留でお願いします。なお、3回までの分割払いもご利用いただけます。

リージョン・ドゥヴァン／神社／ぜろコーポレーション宛
電波通信 XXX-XXXX 念写通信 XX-XX



実感!印術の力

東京都・マス大山さん／26歳

昔の僕は、気のきいたシャレの1つも言えない面白味のない男の子でした。そんなとき、雑誌でルーンについての記事を読んで「これだ！」と思ったんです。僕は、さっそく資料を取り寄せて、解放のルーンを購入しました。するとどうでしょう！ 僕の脳裏に「鼠の接吻、チュー」。これもルーンのおかげです、ありがとう!!

ブルー編攻略ガイド

術修得完璧講座

ブルーが資質を修得するとき、仲間に反対の資質の術を持たせておけば、パーティ全員で同じ術の資質を修得するのを防げる。仲間にはブルーと反対の術の資質を修得してもらおう。

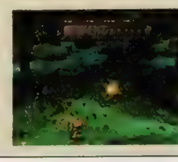
陰術 ルミナスで、陰術の館の主人に資質について訪ねると、オーンブルに飛ばされて陰術の資質を修得するための試練が受けられる。オーンブルへ行かないと、妖魔のサイレンスは仲間にできない。

オススメの術 パワースナッチ

陽術 陽術の資質を修得するには、ルミナパレスに挑戦して光のパズルを解かなければならない。宮殿内に差し込んでいる光を鏡を使って反射させて、うまくゲートに導こう。

オススメの術 スターライトヒール

秘術 ドゥヴァンの秘術の館で4枚のカードをもらって、IRPO、バカラ、ヨークランド、ワカツの4カ所でアルカナ・タローに変えると資質を修得できる。ワカツへ行くにはゲンの案内が必要なので注意しよう。



◀杯のカードの取得は一苦労。

オススメの術 杯

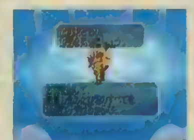
印術 ドゥヴァンの印術の館で4つの石をもらって、ディスペア、タンザー、クーロン、シュライクの4カ所でルーンに変えると資質を修得できる。アルカナ・タローを1枚でも持っていると、ルーンは集められないぞ。



◀ルーンを集める過程で仲間も集めよう。

オススメの術 解放のルーン

空術 秘印、陰陽のそれぞれどちらかの資質を修得している状態で零姫に会い、空術の資質について聞くと、麒麟の空間に飛ばされる。資質を修得するには、空術を使いこなす麒麟を倒さなければならないのだ。



◀麒麟とは戦う宿命にあるのだ！

オススメの術 リバースグラビティ



ブルーの独り言

陰陽と秘印の系統に属している術の資質を修得したなら、私のシナリオはいよいよ大詰めだ。そこまで進む頃には、リーダーの私を始めとしたパーティのメンバーたちも、ある程度は強くなっていると思う。だがしかし、この後に登場するボスキャラの強さは今までの比ではない！ さらに過酷になっていく戦いに生き残るため、麒麟の空間に向かう前に、最強クラスの攻撃を覚えるぐらいまでキャラクターを鍛えることをすすめるぞ。

レッド編
熱いストーリーが展開するレッド編は、懐かしのヒーロー絵本ノリで紹介。

たたかえ!! アルカイザー

ぼくらのヒーローアルカイザーのひみつだ!



カイザーヘッド
ずつきの いりょくは コンクリートも うちくだく!

カイザーアイ
[illegible]

カイザーボディ
ミサイルの こうげきにも びくともしないぜ!

カイザーレッグ
ディフレクトランスがさくれつだ!

カイザーナックル
[illegible]

ブラックスクロスぐんだん おおあばれ! ゆけ、アルカイザー! リージョンパワーで、へんしんだ! ひっさつ レイブレードで あくを きりさけ!

もうパワーが さくれつ!!

アルカイザーへんしんのひみつ!



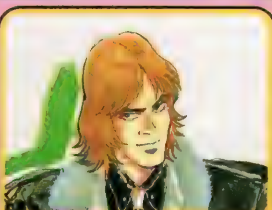
◀おこのぎれっど

おこのぎれっどがあくにたいするいかりをもやしたとき、まばゆいひかりにつつまれて、アルカイザーにへんしんするぞ!

このかん0.2びょう!

アルカイザーとともにたたかう みかた IRPOメンバー

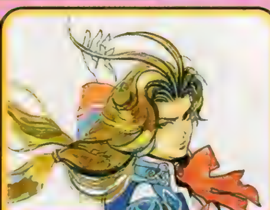
5にんのなかまとちからをあわせろ



ヒューズたいいん
たよりに なる チームの リーダー。じゅうと けんの りょうほうを つかって たたかうぞ。



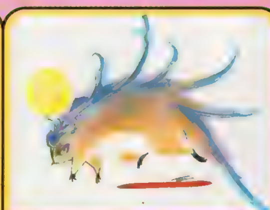
ドールたいいん
じゅうの こうげきは ドールに おまかせ。チームの こういってん。シンロウのシップのりばにいるぞ。



サイレンスたいいん
むくちな ようまの たいいん。オーンブルから でられなくて こまっているぞ。たすけてあげよう!



ラビットたいいん
すばやい うごきが とくいの ロボットたいいん。きょうのまちで メタルブラックを おいかけてるぞ。



コットンたいいん
いまは ゆくえふめいのたいいんだ。せいめいかがくけんきゅうじょで きみのたすけを まってるぞ!

たおせきょうふの ブラッククロス

せかいの せいふくを ねらう、あくの ぐんだん ブラッククロス！ たくさんの かいぞうにんげんを つくりだし、きょうも ひとびとを おそっている!! いそげ、アルカイザー！ てきの やぼうを うちくだけ！





レッド編攻略ガイド

ブラッククロス四天王戦必勝法

レッドはキグナスを降りて（乗務員を辞めて）自由になったら、クーロン、京、シンロウ、マンハッタンの4カ所でそれぞれ四天王を倒していくことになる。しかしその前に、世界中を廻って仲間集めとステータスアップを行おう。なお、四天王を倒す順番は、シンロウ→京→クーロン→マンハッタンと廻るのがオススメ。また、四天王を倒したあとも、いきなりキグナスへは戻らず、術の資質集めなどをしながら仲間を15人そろえよう。


▲仲間集めとステータスアップは入念に行おう。

●クーロン(VSシュウザー)

シュウザーとの戦いは2回連続で行われる。2回目は変身しての一騎打ちになるので、最初の戦いではレッドのWPを温存。逆に、仲間のWPは使い切るつもりで戦おう。一騎打ちでは、危ないと思ったら無理せず回復。傷薬は大量に持っておこう。なお、パーティの平均HPが最低でも400はないと勝ち目はない。

●京(VSメタルブラック)

京のメタルブラック基地は、内部構造は非常に簡単だが出口でメタルブラックが待ちかまえている。これに勝たない限り脱出はできないので、十分にステータスアップをしてから突入しよう。メタルブラックは耐久力が非常に高いので、長期戦を覚悟し、回復系の術が使えるキャラを2人は用意しておこう。

●シンロウ(VSベルヴァ)

ベルヴァとの戦いは2回行われるが、1回目は負けてもOK。1回目で負けてしまうと王宮の地下に閉じこめられるが、そこにもアイテムがあるので、むしろワザと負けたほうがいいくらいだ。なお、ベルヴァへの直接攻撃は確実に反撃されてしまうので、術や遠距離攻撃などを絡めた連携を狙っていこう。

●マンハッタン(VSシンディ・キャンベル)

キャンベルビルでは階段に大量の敵が出てくるが、回復ポイントがないので、できるだけ戦闘は避けよう。階段の上にいるエレベーターガールは、信用するとアイテムをくれるが、疑うと戦闘になるので注意。シンディ・キャンベル（アラクーネ）戦では邪術やミニオンストライクに注意しつつ、強力な連携を決めよう。



レッドの独り言

各地に散らばるブラッククロス秘密基地を壊滅させ、ついに四天王を滅ぼすことに成功した。しかし、感慨にふける間もなく、おれはホークからの緊急連絡を受け取った。ホークは、キグナスを降りてからも、いろいろと世話を焼いてくれる。彼については……いや、あまり詮索するのはよそう。人に言えない秘密を持つつらさは、身にしみてわかっている。今、キグナスはマンハッタンに停泊している。ユリアは、どうしているだろうか……。

アセルスに関わる人々の証言を小説風に構成。耽美な雰囲気を味わってほしい。



半妖美少女悲劇之流離譚

［アセルス逃避行］

A RUNAWAY TRIP OF ASELLUS

●文：M.TAJIMA　●イラスト：小林智美

妖魔オルロワージュの戯れで血を与えられ、半人半妖という存在となってしまった少女、アセルス。オルロワージュの支配を逃れ、白薔薇姫とともに脱出した彼女は、当てのない逃避行を続けていくことになる。そんな少女の旅に関わった人々の、それぞれの想いを綴る。

様々な想いを交錯させつつ、旅は、転機を迎える。

アセルス

ファシナトゥールを抜け出して随分経った。辛いことは多かったが、白薔薇との旅は面白かった。追っ手から逃れながら様々な街を旅しているうちに、旅そのものが楽しいと感じられるようになった。初めて見る人、初めて見る風景。そして私の側には、必ず白薔薇がいた。白薔薇はたくさんのことを知っていたし、いろんなことを教えてくれた。しかし、楽しい日の夜見る夢は、必ず悪夢だった。針の城、紫の血、そして、オルロワージュの冷たい視線。私の体に宿る、妖魔の血がそうさせるのだろうか。

白薔薇

ファシナトゥールを抜け出して、ようやくアセルス様も笑顔を見せるようになりました。でも、夜になると怖い夢を見るようで、毎夜うなされています。そんなアセルス様を、ただ見守ってあげることしかできない自分に、わずかばかりの苛立ちを感じずにはいられません。いつか、アセルス様が、心から笑える日が来るといいのですが。

アセルス

たまたま乗り合わせたリージョンシップで事件に





口に出して言ってみな。好きだって…

ゾズマ

天真爛漫な性格の妖魔。アセルスに興味を抱き、何かと気にかけている様子。

巻き込まれたとき、幼なじみの烈人くんに会った。12年ぶりだ。まるで見違えるような、立派な青年になっていた。烈人くんは、私を私と信じてくれなかったが、あえて言い訳はしなかった。彼の邪魔はしたくなかったからだ。船内で知り合った大勢の仲間のおかげで事件はすぐに解決した。そのあと、私は、何も言わずに去ることにした。この呪われた血を浄化したとき、あらためて再会の言葉を言えるようにと、自分に言い聞かせながら。でも、もしかしたら、大勢の仲間に囲まれ、人としての生活を送っている烈人くんに、少しばかり嫉妬していたのかもしれない。

白薔薇

オルロワージュ様の命を受け、姉姫の金獅子様が私たちの前に現れました。姉姫様とアセルス様の戦いは、アセルス様の勝利に終わりました。もしかしたら、姉姫様は本気ではなかったのかもしれません。姉姫様は、自分がかつて抱いていた思いを私に託し、ファシナトゥールへ帰りました。ファシナトゥールにいる大勢の寵姫は、誰もが同じ思いを持ちながら、あのお方に逆らえないでいるのです。この旅の終わりが、どのような結末になるかはわかりませんが、私の務めるべき役割が、見えてきたような気がします。

アセルス

セアトが来る！　久しぶりに再会したイルドゥンが持ってきたのは、最悪の報告だった。追っ手もいよいよ本腰を入れてきたようだ。オルロワージュの狙いが白薔薇なのはわかっている。私の抹殺など、そのついでだろう。でも白薔薇を渡すわけにはいかない。もし白薔薇がいなくなったら、私が私でいられなくなる予感がする。だから負けるわけにはいかない。絶対に！

イルドゥン

結局、セアトを手に掛けることになってしまった。ラスタバンの頼みとはいえ、寝覚めの悪い結果になってしまった。それにしても、あの半人がここまで成長しているとは思わなかった。それよりも意外だったのが、半人に対する白薔薇様の入れ込みぶりだ。あの入れ込みようが、オルロワージュ様の怒りをかい、ここまで事態を悪くしたことをわかっているのだろうか。いや、聡明な白薔薇様のこと、十分承知のうえだろう。時折見せるもの悲しい表情が、それを物語っている。

白薔薇

その日、私たちはオルロワージュ様が作り出した闇の迷宮に迷い込んでしまいました。とうとうあのお方が手を下してしまわれたのです。これが、あのお方の私に対する懲罰だということは、すぐに理解できました。ついに来るべきときがきたようです。アセルス様、どうか自由に…。

赤カブ

何年ぶりだろうか、この閉ざされた迷宮に人が入り込んできたのは。ぼくが仲間に見捨てられ、ここに取り残されて随分たつ。出口はわかっているさ。でも、ここに誰かが残らない限り、ドアは開かない。今度の団体さんも、すぐに出口を見つけたようだ。ぼくはここで何度も、迷い込んできた人たちを見送ってきた。もう、誰かが仲間に裏切られる姿を見るのは嫌なんだ。でも、その団体が外界へ抜けるとき、最後に残った色白で美しい妖魔の女性が、ぼくを見てこう言ったんだ。
「お行きなさい。私が残ります」
気高く、気品のある声だった。たしか名は、白薔薇といった。その表情には、確固たる決意と、深い悲しみが同居していた。

ゾズマ

白薔薇がいなくなったあとのお姫様ときたら、まったく見ちゃいられなかった。放っておいたら、一生でも立ちすくんでいそうなので、声をかけてやったのさ。しかし、おれの言葉もほとんど耳に入ってない様子だったけどね。まったく人間ってのは、どうしてこうも弱くて、その癖素直じゃないのだろうか。さすがにイルドゥンも呆れたのか、どこかへ去ってしまった。そこで、しばらくは、おれがついていってやろうと思ったワケさ。まったくおれも、つくづくお人好しだね。

赤カブ

あの美しい妖魔の女性がいなくなった。それを知った半妖の女の子の悲しみようは、ぼくの胸を痛めた。ぼくは彼女に同行を申し出た。ほかにすることも、行くところもない。
「君が白薔薇の代わり？　ハハハハ」
彼女の一瞬の嘲笑は、すぐさま自己嫌悪の表情に変わった。つらいんだ、この人。そう思うと、精一杯の笑顔を作って、笑い返すしかなかった。迷宮生活が長くずいぶん体が鈍っているが、お荷物にはならないよう、頑張ろう。

アセルス

もう、どうしていいかわからない。イルドゥンも、仲間も去ってしまった。ゾズマは前へ進めと言うけど、私の目の前には、闇しかない……。

謎の女性

白薔薇は去ったか。あれもそこまでオルロワージュに忠義立てすることもなかろうに。あの半妖も、さぞ落ち込んでることじゃろう。しかし、今回の一件にはわらわにも責任の一端はある。今度会ったときは、力になってやるとするか。

続く

(注：この続きは、ゲームでお楽しみ下さい。)



アセルス様どうか自由に…

白薔薇姫

アセルスの教育係。アセルスとともにファシナトゥールを脱出し、逃避行を続けているが……。

アセルス編攻略ガイド

シナリオチャート

アセルス編のイベントは、基本的にいつ、どこで発生するかわからない。複数の発生ポイントが決められていて、そこを通ったときに確率により発生するのだ。発生確率は、戦闘回数によって上がっていくぞ。

●ファシナトゥール～シュライク

ファシナトゥールを脱出し、オウミを経てからシュライクにつくまでは一本道。ここまでで注意することは、ファシナトゥールでLPを払って幻魔を買うこと。これがあるとないとでは、序盤の難易度がかなり違う。

●VS炎の従騎士

シュライクの自宅で必ず戦闘になる。シュライクについた時点で行動の制限はなくなるので、いきなり自宅には帰らず、スクラップでゲンとリュート、ルミナスでルージュ、バカラでエミリアを仲間にすれば楽だ。

●VS水の従騎士

２人目の追っ手に捕まる。名前の通り主に水属性の攻撃を仕掛けてくる。単体の攻撃はガードされる確率が高いので、きっちり連携を決めていこう。

●VS森の従騎士

三従騎士最後の追っ手との戦い。直接攻撃をするとカウンターフィアーで混乱させられてしまう。術や、遠距離からの攻撃をうまく連携させていこう。

●VS金獅子姫

三従騎士を倒したあとは、白薔薇姫の姉にあたる寵姫、金獅子姫が襲ってくる。強力な剣技を使ってくる強敵なので、こちらも強力な連携で一気に攻めよう。

●イルドゥンとの再会

ファシナトゥールで戦いの指南役を務めていたイルドゥンが応援に駆けつけてくれる。ただ、この時点では戦力外なので、メインチームからはずしてもいい。

●VSセアト

アセルス捜索を指揮していたセアトが、自ら襲ってくる。セアトとの戦いは、ファッシネイションにさえ気をつけていれば特に苦労はしないだろう。

●闇の迷宮

オルロワージュの力で闇の迷宮に閉じこめられる。たくさんのドア同士が複雑に繋がりあっている空間だ。ドアの色や階段の位置を頼りに、出口のドアを探し出そう。なお、迷宮内にはモンスターの赤カブがいるので、話しかけておくこと。見事脱出すると……!?



ジーナの独り言

アセルス様が針の城を脱出して以来、この閉ざされた空間はいつになく騒がしくなりました。アセルス様の活躍が伝わるたび、もしかしたらこの世界を変えてくれるのではないかという期待感が、根っこの街の住人に広がり始めたのです。そして私も、再びアセルス様に会えるような、そんな予感に心を躍らせていたのです。そんな中、オルロワージュ様の使いと名乗る者が私を訪れてきました。そして、ああ、何ということでしょう。その者は……。



ひみつがいっぱい ゆびわ

世界中にちらばっている指輪。それぞれの指輪はみんな兄弟で、その兄弟が全員そろうと願いごとが何でもかなうという言い伝えがあります。しかも、それぞれの指輪は、1つ1つが不思議な力を秘めていて、さまざまな形で持ち主の身を守ってくれるのです。ここでは、そんな神秘的な力を秘めた数々の指輪を紹介しましょう。



護りの指輪

この指輪を装備すると、防御力が1上がります。さらに戦闘中に使うことで、味方全員の防御力が大幅にアップするのです。

長老からこの指輪を渡されて、ボクは旅立つことになったんだ。

盗賊の指輪

これを装備すると、防御力が1、運動性が10上がります。また、戦闘中に使うと味方全員の姿を隠すことができます。その間は敵に狙われません。



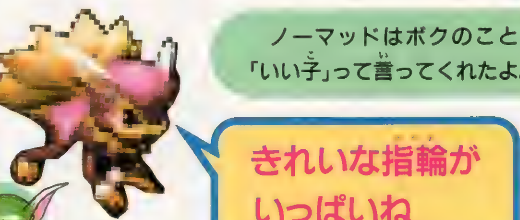
ノーマッドはボクのこと「いい子」って言ってくれたよ。



商人の指輪

これを装備すると、防御力が1、魅力が10上がります。さらに戦闘中に使うことで、敵全体に魅了攻撃をすることができます。

持ち主は悪くてひどいヤツなんだって。頭くるね





生命の指輪

この指輪を装備すると、防御力が1、丈夫さが10上がります。また、戦闘中に使うことで味方全員のHPを全回復することができるのです。

持ち主の女の子は、病魔モールってヤツにいじめられてたんだ。助けてあげなくちゃ。

マーグメル長老の指輪まめちしき

それぞれが絶大な力を秘めた指輪だが、1回の戦闘ではそれぞれ1回しか使うことができないのじゃ。



ただし、一度戦闘を終わらせてしまえば、次の戦闘ではまた使えるので、出し惜しみをせずにタイミングよく使うのがポイントじゃ。



勇気の指輪

いたずらネズミ



この指輪を装備すると、防御力が1、集中力が10上がります。さらに、戦闘中に使うことで味方全員のステータス異常を防いでくれます。

バカラに行ったら、指輪がネズミに奪われちゃった！ 捕まえなきゃ。

策士の指輪

この指輪を装備すると、防御力が1、知力が10上がります。さらに戦闘中に使うと、敵全体を混乱状態にしてくれます。ただし確実に成功するわけではありません。

策士の指輪はオウミの領主が買ったらしいんだけど、ホントかな？

オウミの領主!?



隠者の指輪

ディスペアの所長



この指輪を装備していると、防御力が1上がります。また、戦闘中に使うことで、その戦闘の場にかかっているあらゆる術効果を打ち消してくれるのです。

ディスペアの所長さんは、指輪をもらいに行ったらすんなりくれたけど…。

戦士の指輪

この指輪を装備していると、防御力が1、筋力が10上がります。さらに、戦闘中に使うと味方全員の攻撃力を大幅にアップしてくれます。

済王は、指輪をくれただけじゃなくて仲間にもなってくれたんだ。

神器の番人済王



8つの指輪を集めたら…？

ここで紹介している8つの指輪を集めたら、残るはムスペルニブルの指輪の君っていう人の持っている指輪をもらいに行くんだってメイレンが言ってた。でも、すんなりとは渡してもらえないみたい。8つの小部屋の試練をクリアすれば、指輪の君に挑戦することができるらしいんだけど……大丈夫かな？

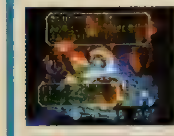




クーン編攻略ガイド

指輪集め完全マニュアル

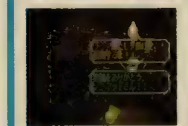
指輪はそれ自身の意志で持ち主を選ぶのか、それぞれ、その名に見合った人の元にある。ここでは、各指輪の処在と、それを入手するための条件を紹介しよう。



護りの指輪
所有者はマーグメルの長老。クーンはゲーム開始時にこの指輪を与えられ、これと兄弟の関係にある指輪を集める旅に出発する。



商人の指輪
所有者はスクラップのカバレロ。メイレンを仲間にしてカバレロ事務所に行けばイベントが発生する。後はファクトリーでボスを倒せばOK。



盗賊の指輪
所有者はノーマッド。リージョンシップに乗れば自動的にタンザーへ行くことができるぞ。ボスを倒せば指輪を入手できる。



生命の指輪
所有者はヨークランドの富豪の娘。ヌサカーンを連れていって病魔モールを倒せば、指輪を譲ってもらえる。父親と話せばCRももらえるぞ。



勇気の指輪
所有者はバカラのギャンブル好き。指輪を譲ってもらう直前でネズミに盗まれてしまう。ネズミをノームの洞窟に追いつめて、捕まえよう。



策士の指輪
所有者はオウミの領主。マンハッタンで売りに出されていたものを買ったというのだ。彼の罠により地下に落ちるが、脱出すれば入手できる。



隠者の指輪
所有者はディスペアの所長。アニーとともにディスペアに潜入することさえできれば、すんなり手に入れることができるぞ。



戦士の指輪
所有者は済王。3種の神器を集めて済王に会えば、戦うことなく指輪をもらえる。さらに、自動的に済王が仲間になるのだ。



クーンの独り言

指輪の兄弟は全部で8個なのかな？ もしもこれで全部なら早くマーグメルに帰って指輪にお願いしたいな。マーグメルを甦らせて、ってね。長老の言うことが本当なら、指輪を全部集めればマーグメルが復活するはずだよ。もちろん、長老がウソついてるわけがないけど。無事にマーグメルが甦ったら、ボクを助けてくれたメイレンにもお礼を言わなくちゃね。大好きなメイレンとの旅が終っちゃうと思うとなんだかとってもさびしいけど…。

T260G編

メカマニア必見。このページではメカに関する謎に科学的な見地から迫るのだ!

T260Gの最終形態

オープニングから謎の多かったT260G編の真相がついに解き明かされるときがきた。これまでに訪れたリージョンで入手した情報を分析し、そのデータをもとに「RB3型」の実体に迫る。

タイプ8のメカニズムを探る

このボディタイプの正式名称は「オメガボディ」。「RB3型」を破壊するために開発されたTシリーズの最新型である。このボディには、最新鋭かつ強力な装備が多数搭載されているが、その破壊力はどれも計測不能で、いまだ未知数のまま。第一線の科学者たちが、その構造を解析すべくさまざまな実験を試みたが、至る所で完全にオーバーテクノロジーといえる技術に突き当たるばかりである。おそらくははるか昔に失われた知られざる超古代文明の技術ではないかと推測されるが、まだ実証できる段階までは至っていない。そのほか、このボディによって繰り出されるさまざまな攻撃に関しても、その原理は謎に包まれたまま放置されているのが現状。ただし、このボディを管理しているシステムは一定の時間しか起動できず、しかもシステムがストップすると、いちじるしく機能が低下してしまうという欠点があることだけは判明している。このボディタイプのメカニズムを完全に解明できるのは、まだまだ先のことと予測されている。

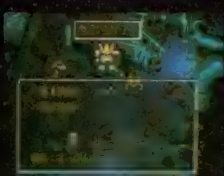
TYPE8

●対「RB3型」用ボディ、Tシリーズの最新型



TYPE1〜7

各ボディの特徴や内蔵された装備を分析した結果、戦闘用としては破壊力に優れた重兵器を数多く搭載しているタイプ5が最有力。そのほかにも、メンテナンス機能を備えたタイプ4とタイプ6がサポート能力に優れていて、扱いやすさの面でも一番といえる。



◀これらのボディは中島製作所で開発された。

TYPE1……T260G

●用途と特徴
武器が内蔵されておらず、そのぶん追加パーツを多く装備できることが最大の利点。



TYPE2……ラビット

●用途と特徴
対メカ能力に優れていて、ECM装置等のプログラムが内蔵された電子戦用ボディ。



TYPE3……ナカジマ零式

●用途と特徴
高機動型ボディ。軽量で加速装置等の機動性を重視した装備をいくつも搭載している。



TYPE4……BJ&K

●用途と特徴
メンテナンス機能が内蔵されたボディ。医療用だけでなく戦闘用の装備も充実している。



TYPE5……pzkwV

●用途と特徴
ミサイルなどの重火器を搭載し、装甲が厚い。破壊力に重点をおいた戦闘型ボディ。



TYPE6……特殊工作車

●用途と特徴
メカのメンテナンスを目的として開発されたボディ。内蔵武器が少なく戦闘向きではない。



TYPE7……近未来型ボディ

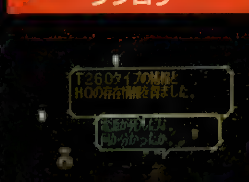
●用途と特徴
電磁ハンマーなどの近接戦闘で用いる武器を装備した、パワータイプのボディ。



端末情報の検証

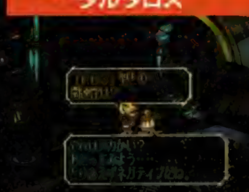
シンロウの古代シップでは、「RB3型」という物体を破壊することが、T260Gに与えられた任務と判明。さらにHQという謎の情報を得ることができた。また、日誌を閲覧できたが、これを書いた人物は一体誰なのだろう?

シンロウ



タルタロスの端末からは、HQに関する詳しい情報を得ることができた。この情報によりHQとはシップドライブの航行データであることが判明。だがこれらの極秘事項の内容を知る執行官クラスの人物とは何者なのかという謎が残った。

タルタロス



ボディタイプ8の基本装備に関する確認事項

固有装甲

各ボディタイプに最初から組み込まれている専用の装甲。それぞれの特徴を最大限に発揮できるように開発が進められていた。

フォートボディ

ボディタイプ5やオメガボディに最初から装備されているパーツ。装甲がかなり厚いため並の武器では傷をつけることも不可能。

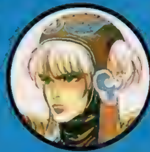
メガビームソード

オメガボディ等の戦闘タイプのメカが主に装備している。ロッドから放出したエネルギーで、どんなものでも切り裂いてしまう。

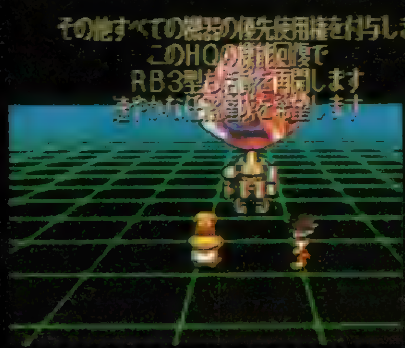


謎の物体「RB3型」の真相に挑む

工学博士レオナルド
マンハッタン中央研究所のメカ工学者。「ガイズベルオーク現象」をメカ製作に応用する等の実績を持つ。



記者：何故T260Gに協力し「RB3型」の謎を解明しようと決意したのですか？
レオナルド：僕はもともと機械が好きで、T260G君が研究所を訪ねてきたときに、彼の構造を調査させてもらったんです。そのとき彼といっしょにいれば、面白いことが起きるのではないかと思いまして……。
記者：それで何か解決の糸口となる情報は得ることができましたか？
レオナルド：すでにシンロウやタルタロスの端末でいくつかの情報を入手しています。T260G君の任務の内容やHQへの航行データなどが主な収穫ですね。
記者：任務の内容とは何だったのですか？
レオナルド：はい。とりあえず「RB3型」というものを破壊することが、T260G君に与えられた任務ということです。それ以上の詳しい情報は特にありませんでした。
記者：その「RB3型」の正体というのは一体何なのでしょうか？
レオナルド：それを解明するために、僕たちはHQへと乗り込んだわけです。
記者：それでは、ついに「RB3型」の正体を解明できたのですね？
レオナルド：はい。しかし今はまだ具体的なことは言えないのです。残念ですが。
記者：ご協力ありがとうございました。



▲タルタロスの端末で得た情報から推測すると、「RB3型」は軍事兵器である可能性が高い。



▶HQメインフレームから有力な情報を入手。「RB3型」の姿が徐々に明かされていく。

メカの構造上に隠された秘密とは？

長い間謎とされてきた秘密兵器の全貌がついに明かされるときが来た。謎の秘密兵器の分析結果とは？ そして、その兵器は何の目的に用いられるのか？

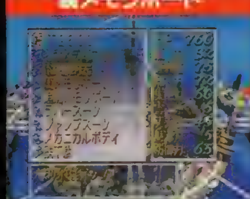
●プログラムに異変が起こる

ウイルスと裏メモリボードを組み合わせると、驚くことにジャマーと論理爆弾が使用可能になることが判明。さらに空きストックができるため、プログラムをもう1つ装備できる。

●科学の粋を集めた次元衛星砲

次元衛星砲とはビットを衛星にリンクさせ、衛星軌道上からレーザーを発射する究極兵器。メカドビー百式等からサテライトリンカーを吸収し、ビットシステムと併用することによって使用可能に。

裏メモリボード



＋

ウイルス



ビットシステム



＋

サテライトリンカー



T260G編攻略ガイド

HQ大解剖

タルタロスで新しい情報を入手したら、いよいよHQへ突入。ここでは「RB3型」に関する詳しい情報と、新しいボディタイプ「オメガボディ」を入手できる。オメガボディは中島製作所に持ち帰れば、いつでも変更することが可能だ。また、敵モンスターのウイルスはHQ（プログラム内）にしか出現しないうえに、出現する数が少ないのでプログラムの「ウイルス」は必ず吸収しておくこと。また、宝の取り逃しがないように十分注意しよう。



▲HQを脱出するときにオメガボディを入手できるぞ。

●HQ（建物内）

この建物内には数多くの武器が落ちている。特に重火器系の武器が多く、メカの装備がかなり強化できるはずだ。また、メカ系の敵しか出現しないので、プログラムを吸収するのにも適している。メカだけのパーティを組めば、プログラムを吸収できなかった場合でもエネルギーを充電できるので半永久的に戦えるぞ。もしも、敵と戦ってWPが尽きた場合でも、入口にいるシップの乗務員が回復してくれるので、パーティのステータスアップに専念できる。



▲HQメインフレームの周りにいるウイルスを倒そう。

●HQ（プログラム内）

まずプログラム内に巣くうウイルスを撃退しながら先へ進もう。そして巨大な扉の前に密集しているウイルスを撃滅すると、プログラム内のウイルスがすべて全滅するぞ。そしてパズルの謎を解き、さらに奥の空間に進もう。そこにはメインフレームが存在していて、「RB3型」に関する情報とそれに対抗できるボディを提供してくれるぞ。あとはHQを脱出し、「RB3型」との戦いに備えよう。



▲敵のウイルスからプログラムの「ウイルス」を吸収！



▲すべてのパネルを緑色に変えれば扉が開くぞ。



T260Gの独り言

タイム隊長お元気ですか？ やっとのことで自らの任務を思い出した私の旅は、もうすぐ終わろうとしています。今回の旅は大変でしたよ。「RB3型」の情報は、なかなか入手できませんでしたし、やっと手に入れた今でも、本当に任務を遂行できるかどうかを考えると不安でなりません。タイム隊長には、いろいろとご報告したいことがありますので、任務を無事完了できたら、ぜひボロに立ち寄りたいと思っています。

エミリア編

『サガF』に登場するアイテムをファッション雑誌風に紹介。案内役はエミリア。

お気に入りがきっと見

秋のおしゃれアイテム

街のおしゃれさんには待ってましたの季節到来。この秋、絶対身につけたいアイテムを、元スーパーモデルの

エミリアさん・20歳
●元スーパーモデル／現グラディウス所属

今年の秋は、大胆なデザインのアイテムを選択したいですね。鎧などの一見して目に付くものももちろんですけど、インナーや小物類など、さりげなく目に付く部分にこそ気を使うのが本当のおしゃれ。



イエロー×グリーンで爽やかに

➡イエローとグリーンをあしらえたタイトなシルエットのレオタードがポイント。キリッとしたラインとコントラストの強いライトカラーが、秋の落ち着いたリージョンに映えます。

Battle Style





気になる彼をさりげなく回復

⬆ちょっと遊び疲れちゃったな、ってときに持っていると便利なのが回復アイテム。隣の彼にそっと差し出すだけで、あなたの株も急上昇！　**上が傷薬：15CR(オーンブル)、下がインスタントキット：30CR（中島製作所）**



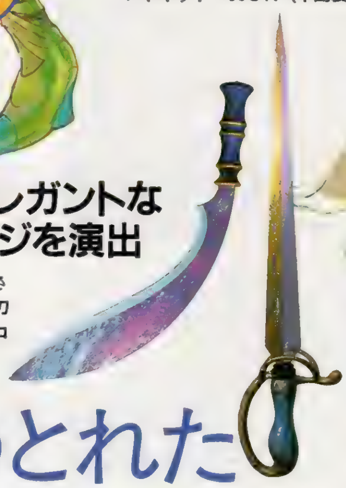
流行のオールインワンは大胆なデザインを選ぶ！

⬅ひとつのファッションとして完成されたオールインワンの全身鎧は、戦う人たちの憧れの的。一見、無骨なデザインも、着こなししだいでキュートなアイテムに早変わり。**パワードスーツ：5000CR（クーロン）**



➡今年はコケティッシュな雰囲気のエスニック感覚が流行りそうなアクセサリー類。主張の強いものが多いから、くどくならないように。**翼のお守り（参考商品）**

エスニック感覚のアクセサリーが今年風



剣を装備してエレガントなイメージを演出

➡シャープなフォルムと輝きで、大人の女を演出。さりげなくウエストを飾ってくれます。**左がクックリ刀（参考商品）、右がルーンソード：2850CR（クーロン）**

バランスのとれたコーディネートで攻撃力・防御力をUP



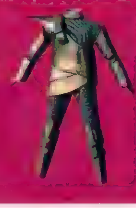
おしゃれ上級者エミリアさんの着こなしテクに注目!!

⬅モスグリーンのジャケットとマイクロミニ、さらにニーソックスでクールな中にもかわいらしいアクセントを。

Military Mode



コレクション



エミリアさんが紹介します。



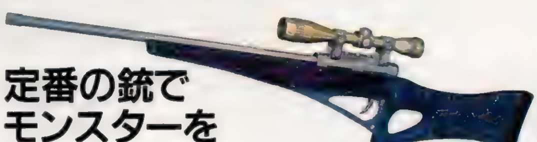
この秋は古着感覚のヘルムにチャレンジ

←普通のファッションに飽きたら、ヴィンテージものに挑戦。新たなおしゃれがきっと見つかる。ジャンクヘルム：130CR（クーロン）



クール＆ビューティなコーディネートの中にセンスが光る

↑ゴージャスなウエディングドレスには、ロマンティックなフリルでかわいらしさをプラス。スリットからのぞくガーターベルトが、大人の女と少女の狭間で揺れる、危うい年頃の魅力をさりげなく演出。ウェディングといえども即座に戦闘に入れるブーツを合わせた着こなしはさすが。



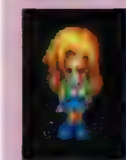
定番の銃でモンスターをみなごろしに

→片手に持つだけで、服装の印象がグッと変わってくる銃。ちょっと渋目に決めたいならカスタムスナイパーが、キッチュに決めたいならハンドブラスターがオススメ。上がカスタムスナイパー：1180CR（クーロン）、下がハンドブラスター（参考商品）



EMILIA FASHION CATALOGUE

エミリアファッションカタログ



ノーマル服

ブルーのワンピにグリーンのジャケット。あえてボトムにパンツを合わせないところにこだわりを感じます。



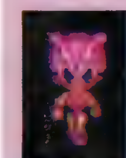
囚人服

デカTシャツにパンツ。コットンなので、着心地もバツグン。エミリアさんは気に入ってはいないようですが。



マジカルバニー

パープルのレオタードにウサ耳。一見奇抜なファッションも、着こなししだいではバッチリ、イケてます。



ピンクタイガー

目にまぶしいピンクの水着で戦う謎のマスクウーマン、ピンクタイガー。現在、一部で大人気とか。



ソードダンサー

スタイルに自信のある人にオススメしたいのがこのソードダンサー。大胆な胸元とシックなパレオで注目の的。



リーサルコマンドー

グリーンのジャケットはシンプル・シックに。オフの日には、この動きやすさが魅力になります。

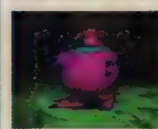
POINT!

エミリアさんの着こなしは、戦う人ということもあって動きやすさを重視。基本的にカジュアル志向ですが、合わせるアイテムによってはフォーマルでもOK。グリーンが基調で落ち着いた印象も。

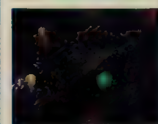
エミリア編攻略ガイド

絶対手に入れたいアイテムリスト

戦いの厳しくなる後半戦も、強力な装備をそろえておけば、断然ラクに切り抜けることができる。ここでは、終盤装備するのにオススメなアイテムを、装備部位ごとに紹介するぞ。



剣：黒曜石の剣
攻撃力64。黒曜石で作られているという強固な黒い剣。妖魔系のモンスター、写真のベクサークが落とすことがある。



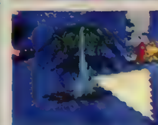
銃：リーサルドラグーン
攻撃力60、装弾数5。クーロンで4020CRで売っている。強力な銃だが、装弾数が少ないために長期戦には少々不向き。



体用：冥帝の鎧
防御力35。気絶耐性を持つ最強のクラスの防御力を誇る鎧。デュラハンを倒すと、ごくまれに落とすことがある。



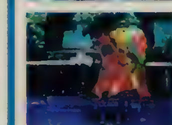
頭用：ミラーグラス
防御力8。暗闇攻撃への耐性を持つ。売っているものの中では最高の防御力を誇る頭用防具。クーロンで300CRで購入可能。



腕用：精霊銀の腕輪
防御力7。防御力はクーロンで買えるサイバーグラブ（防御力9）に劣るが、音波耐性があるぶんこちらがオススメ。写真の化石樹が落とす。



足用：鉄下駄
丈夫さ＋10、防御力8。装備していると、これを使って攻撃もできるようになる。ワカツで拾うことによってのみ入手可能。



盾：デュラハンの盾
集中力＋5、丈夫さ＋5。さまざまな属性の攻撃を、高い確率で無効化してくれる強力な盾。写真のデュラハンが落とすことがある。



アクセサリー：パープルアイ
霊感＋7、防御力4。凝視攻撃を無効化し「幻夢の一撃」が使用可能になる。マンハッタンで8000CRで売っているほか、イベントで入手可。



エミリアの独り言

今回紹介したもの以外にも、いいアイテムはたくさんあるわね。例えば鎧は、武神の鎧なんかもオススメ。防御力が32で、ネルソンで2300CRで売ってるわ。値段もお手頃でしょ？ アクセサリーならパールハートや深海の輝石。水属性の強力な攻撃を無効化してくれるからとってもありがたいの。武器なら火炎放射器や電束放射器なんかいいわね。広範囲に攻撃できるし、値段も1880CR（それぞれクーロン、中島製作所）と手頃だし。

リュート編

リージョンには、まだ隠された謎がある。世界の隅々まで旅行ガイド風に案内。

あなたの旅をより快適で楽しいものにする　エキサイティングな旅を約束するリージョンガイド

REGION TOUR'97

リージョンツアー'97



クーロン KOOLONG

闇市の掘り出し物探しはちょっぴりスリリング

怪しい雰囲気の闇市はつい「怖い」イメージが先に立って、行くのがはばかられそう。でも人気のない場所に行かなければ危険は少なく、横流し品の武器や防具など、ここでしか扱っていないきわどい商品も購入できる。人混みを離れると危険なのでご注意を。

夜の裏通りに行こう

人通りの少ない裏通りには、表の闇市では扱えないような品物を扱うもう1つの闇市があるともっぱらの噂。レアな裏モノが手に入るはず。

●クーロンの歩き方

●宿屋／IOCR　●ショッピング／クスリ屋、重火器屋、アーミーショップ、買い取り屋、足防具屋、ガンショップ、ヘルメット屋、刀剣屋　●仲間／アニー、ライザ、ヌサカーン　●お食事スポット／イタメシ屋　●ACCESS／すべてのリージョンから移動可能

[観光ガイド]闇市で扱う商品の豊富さと幅広さには定評あり。ウマいと評判のイタメシ屋も要チェックのスポット。



シュライク SHLIKE

太古のロマンを探して

歴史の深さでは全リージョンでも3本の指に入るシュライク。偉大な王たちの古墳を巡りながら、太古のロマンに想いを馳せよう。

●シュライクの歩き方

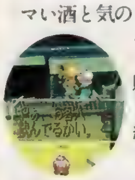
●宿屋／無料　●仲間／ルーファス、済王、コットン、特殊工作車、ナカジマ零式　●ACCESS／クーロンなどから移動



ヨークランド YORKLAND

名物の地酒に酔いしれる

仕事の邪魔にならないよう蔵を見学していると、トリニティ御用達の酒をご馳走してもらえる。ウマい酒と気のいい村人たちに乾杯。



ヨークランドで直接購入する場合に限り、トリニティ御用達の高級地酒を売ってもらえる。お土産に最適。

●ヨークランドの歩き方

●宿／宿泊施設はないが、村人はみな気のいい人たちなので、よほどの失礼を働かなければ2～3泊程度なら泊めてくれる　●仲間／サンダー　●特産品／地酒　●ACCESS／クーロンから移動

山頂で日の出を眺める!

永久凍土に覆われたムスペルニブル山は、氷山の最高峰としても有名。その山頂から年間を通して3日間だけ見ることのできる地平線からの日の出は、幻想的なまでの美しさから「真珠の輝き」と形容されるほど。一度は足を運びたい。

●ムスペルニブル山の歩き方

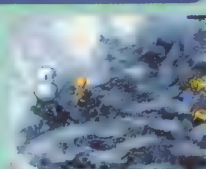
●ACCESS／クーロンから移動　IRPOの協賛で、年に1度、1週間の「日の出見物ツアー」を企画。　●仲間／ヒューズ



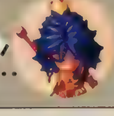
ムスペルニブル山 MOSPERIBURG

野生の"朱雀"捕獲ツアーに参加しよう!

最近、急速な盛り上がりを見せているムスペルニブル山の「神鳥・朱雀」捕獲ツアー。なんでも、最初の山道にいる女性妖魔のシンボルの敵を倒し、山の中腹にある広場に行くと雪だるまが置かれていることがあるとか。その雪だるまを壊して山中の洞窟に行くと、朱雀を捕獲できるとのこと。興味がある人は実際にツアーに参加してみよう。



▲神鳥・朱雀にはよほど運が良くないと会えないとか。



マンハッタン MANHATTAN



ショッピングモールで買い物をたん能しよう

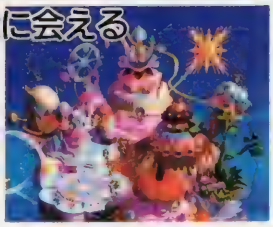
マンハッタンに来たら必ず足を運びたいのが、機能的かつオシャレな装いのショッピングモール。品揃え豊富で、ここでは日用雑貨から、流行の最先端をゆくファッションまで何でもそろう。デートコースとしても最適。

●マンハッタンの歩き方

●宿／宿泊施設なし　●ショッピング／宝飾店　●仲間／レオナルド、ヒューズ　●ACCESS／クーロンなどから移動

麒麟の空間 KIRIN'S FIELD

伝説の珍獣に会える



伝説上の麒麟をモチーフに作られたと言われる麒麟の空間は、家族づれからカップルまで幅広く楽しめるアミューズメントパーク。だまし絵のような不思議な構造の空間内は歩いているだけで楽しい。コーヒーカップやミラーハウスなどのアトラクションも人気。

●麒麟の空間の歩き方

●ACCESS／ドゥヴァンの神社にいる巫女、零姫さんに頼めば、麒麟の空間まで送ってもらえる。案内を頼むときは、用件を明確に伝えよう。

バカラ BACCARAT

カジノで一攫千金の大勝負!



巨大で豪奢なカジノでは、一攫千金を夢見るギャンブラーから慰安旅行中の悪の組織の構成員まで、多くの人が思い思いの感覚でギャンブルを楽しむ。200フロアに及ぶホテルとムーディーなバーも完備されているので家族同伴やカップルで遊びに来るのもグー。

●バカラの歩き方

●ACCESS／クーロンから20分おきに送迎シップが出航。ギャンブルにはまって一文なしになってもクーロンまでなら送り届けてくれる　●仲間／エミリア

オウミ OWMI



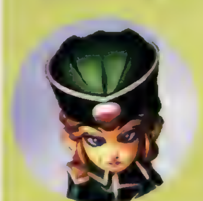
爽快なクルージングのあとは新鮮な湖の魚を!

閑静な住宅街の前には、美しく大きな湖。湖は広く一般に開放されていて、夏は湖水浴、秋から冬は釣りを楽しむ観光客でにぎわう。心ゆくまで水と戯れたあとは、湖畔のレストランで湖の魚をふんだんに使った料理を楽しもう。

人魚に出会える街

オウミの湖は人魚の伝承が多く残っていることでも有名。もしかしたら、会えるかも…。

ハミルトン艦長のオススメ料理



私も湖畔のレストランはよく利用するけどオススメはやはり、クラムチャウダーかな。あの絶妙の薄味かげんは、もはや芸術の域だね。

●オウミの歩き方

●宿／無料　●仲間／メサルティム　●お食事スポット／湖畔のレストラン　●特産品／魚介類　ACCESS／クーロンから移動

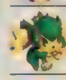
リュート編攻略ガイド

14人の仲間を集めよう

プレイヤーの思いのまま、自由な旅を楽しめるのがリュート編の魅力だが、それも協力してくれる仲間がいてくれてこその話。というわけで、ここではリュート編でパーティに加えられるキャラクターの中から、ぜひ仲間にしておきたい14人を紹介するぞ。これがリュート編における理想のパーティだ！


■ゲン　クーロンで彼についての情報を聞いたあと、スクラップの酒場で話しかければ仲間に。

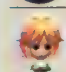

■メイレン　スクラップの酒場で話しかければ仲間になる。クーンもおまけについてくるぞ。


■クーン　スクラップの酒場で話しかけると、メイレンと一緒に仲間になる。

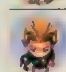

■ヒューズ　4つのカードを持っている状態でIRPOへ行き、依頼を引き受けると仲間に。


■ルーファス　4つの石を持っている状態で、武王の古墳で話しかけると仲間になる。


■朱雀　ムスペルニブル山で、山の中腹の広場に出現する雪だるまを倒す。


■アニー　クーロンのイタメシ屋の前にいる。ルーファスを仲間にしてから話しかけよう。


■ルージュ　ルミナスの発着所で話しかけて、質問に同意の答を返すと仲間になる。


■サイレンス　オーンブルでサイレンスの影に協力を頼み、ルミナスで話しかけると仲間に。


■サンダー　ヨークランドで話しかけて、質問に「いいぜ」と答えると仲間になる。


■フェイオン　タンザーの体内で話しかけて、道案内を頼むと仲間になる。


■エミリア　4つのカードを持っている状態で、バカラでノームを追うと仲間になる。


■麒麟　麒麟の空間を突破して、麒麟の質問に「仲間になれ」と答えるとパーティに加わる。


■済王　シュライクの済王の古墳で済王を倒し、「仲間になれ」を選択。



リュートの独り言

よぉ、俺のシナリオで風まかせの気ままな旅を楽しんでいるかい？　え、なに？　そろそろ旅を終わらせたい？　なんだ、つれないじゃないか。でもまぁ、アンタが旅に飽きたんなら仕方がないな。俺のシナリオを終わらせる方法を教えてやるよ。まず、オウミのレストランでハミルトン艦長に会うんだ。そのあと発着所からネルソンへ行こうとするとイベントが始まるぜ。どうだ、簡単だろ？　じゃ、がんばってラスボスと戦いな。縁があればまた。


ゲーム関連商品専門店
GAMERS
秋の新商品大発表会！
ブロッコリーハイブリッドカードコレクション
BROCCOLI HYBRID CARD COLLECTION
トゥルーラブストーリートレーディングカード
発売元：アスキー
ゲーマーズにて発売中！
全129種1パック10枚入り
本体価格 334円
通販価格 1BOX5250円
(1パック350円)
※実際のカードのデザインとは異なる場合があります
ピアキャロットへようこそ!!
全114種・1パック10枚入り
本体価格371円
通販価格 1BOX5850円
(1パック390円)
ラングリッサーI&II&III
全146種・1パック10枚入り
本体価格343円
通販価格 1BOX5400円
(1パック360円)
天地無用！
全149種・1パック10枚入り
本体価格343円
通販価格 1BOX5400円
(1パック360円)
スレイヤーズ
全149種・1パック10枚入り
本体価格343円
通販価格 1BOX5400円
(1パック360円)
※通販でのトレーディングカードの購入単位は1ボックス単位とさせていただきます
©1995,1996,1997 神坂一・あらいずみるい／「スレイヤーズ」製作委員会
©AIC/PIONEER LDC,INC ©AIC/天地無用!劇場版製作委員会
©NCS 1997
©1997Cocktail Soft F&C Co.,Ltd ©JALECO LTD ©NCS 1997
©1996 ASCII Corp Bits Laboratory
©SUN SOFT©フィルインカフェ©ゼロシステム©すぎやま現象
©Starlight Marry / Media Works, Inc
ブロッコリーハイブリッドテレカコレクション
シリアルナンバー入りプレミアムテレカ
本体価格.通販価格共に各2000円
特製ケース入り！
※実際のカードのデザインとは異なる場合があります
9月発売予定のトレーディングカード
ファルコムコレクションVol.1
きゃんきゃんバニー
悠久幻想曲クリアファイル
全3種／各税抜333円 通販価格350円
NOW PRINTING
バーチャコール／全3種
きゃんきゃんバニー／全3種
アイドル雀士スーチーパイ／全3種
ラングリッサー／全3種
G-ダライアス／全2種
ゲームグッズなら何でもおまかせゲーマーズ年中無休
※渋谷店はディスクマップ閉鎖にともない8月末で閉店いたしました
池袋店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F
秋葉原店 OPEN／11:00～20:00 TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル ディスクマップ4号館1F
新宿店 OPEN／12:00～21:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンター MORE5F
京都店 OPEN／10:00～24:00 TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F
この広告ページの商品はすべて通販ができます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封のうえ、「〒178東京都大泉郵便局私書箱6号 ブロッコリー通販係」までお送り下さい。
ホームページURL http://www.broccoli.co.jp E-mailアドレス support@broccoli.co.jp


DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY
プロを育てる。
「ゲーム業界で働きたい」という皆さんの夢を育て、
その夢を実現するためにはどうしたらよいか、
私たちは真剣に考えました。
その結果、少しでも多くの第一線企業のニーズを知り、
それを教育現場に活かすことだと考えました。
そしてあらゆるジャンルの第一線企業が
私たちの考えに賛同してくださいました。
明日のゲーム業界を担う皆さんを「プロに育てる」。
私たちは多くの方々の協力を得て、
皆さんのこの「大きな夢」を実現したいと考えます。
資本参加企業
セガ・エンタープライゼス
ソニー・コンピュータエンタテインメント
任天堂
アトラス
エニックス
カプコン
光栄
コナミ
コンパイル
スクウェア
タイトー
ナムコ
ハドソン
バンプレスト
マイクロキャビン
アスキー
メディアワークス
（ハード・ソフト・出版別五十音順、敬称略）
コース
プロフェッショナルデザイナー養成科
プログラム専攻……3年制
グラフィック専攻……3年制
クリエイティブスペシャリスト養成科
プログラムエキスパートコース……2年制
グラフィックデザインコース……2年制
学校説明会
◆東京会場
9月13日（土）　10月12日（日）
（参加方法：電話申込）
平成10年度生願書受付中
デジタル エンタテインメント アカデミー
〒169 東京都新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル4F TEL.03-5330-2870
資料送付をご希望の方は、電話またはこの広告の右下にある資料請求券を官製はがきに貼って、
❶郵便番号 ❷住所 ❸氏名 ❹年令 ❺学校・学年 ❻電話番号をご記入の上、本校までお申し込み下さい。
資料請求券
電撃プレイステーション
9/12


好きになったら、も～一直線。
なんでも夢中になれない人は、魅力ないよね。
カンゲキ！
チョクゲキ！
デンゲキ！
ゲーム雑誌は
電撃

すべての発売タイトルを網羅する最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー The DEEPER ザ・ディーパー

第1部 PART 1

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

伊達直人
コナミゲーのご意見番。STGでは安地を見つける天才だが、私生活では危険地帯に突入しっぱなし。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

ドワーフ西谷
パソゲーから難解なSLGまで精通している超ベテランライター。ジャンルはオールマイティにこなす。

ちくちり
久々登場の辛口レビュアー。ギャルゲー好きで、戦国SLG好きという、「ヒゲとボイン」な人。

城イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床環男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

Z佐藤
ACTからギャルゲーまで幅広いジャンルをこなすライター。「ロックマン」シリーズをこよなく愛する。

ウキキ松島
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

袋こ～じ
「マイ・ドリーム」などの記事を担当。特にギャルゲーに強いが、ACTや戦略SLGもこなす。

実況パワフルプロ野球'97 開幕版

■コナミ■SPG
■8月28日■¥5,800



人気の「パワプロ」の'97年開幕版が登場。今作では選手が育成できる「サクセスモード」が追加。

岩崎啓真



ゲームを愛するクリエーター

10月15日発売の「D4」の作業で、ドタバタしている中でレビューを書いています。時間はないわプレイはしなくちゃいけないわで会社に泊まるんだけど、ツライなあ。あ、12月予定の「D5」からオリジナルのゲームを入れようと思っています。興味ある人、ちょっと期待して待っていてください。

若干読み込みが気になるシーンはあるが完成度は素晴らしい。問題点としては、少し打者側が不利で、落ちる球があまりに決め手になりすぎるところ。これであと少し打つのが簡単ならほぼ満点の野球ソフトだと思う。今回付け加えられたサクセスモードもバッチリで、多大な時間を費やしてしまった。あとオートを使えばほとんど何もしなくてもプレイできるのにも好感が持てた。ともかく野球が嫌いでもなければオススメ。

85

ウォルフ中村



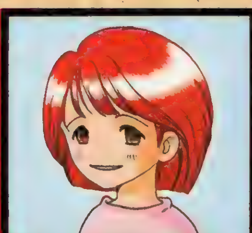
格闘・SPGの好きなベテラン

最近、ミステリー小説ばかり読んでいる。以前ハマったときは海外モノ中心だったが、今回は国産の「新本格」と呼ばれる作品群がターゲット。パソコン通信で知り合った人たちに話(読む順番等。犯人等にあらず(笑))を聞きつつ、読みまくる毎日です。今は島田荘司氏の御手洗潔を追いかけてます。

PSでは久々の「パワプロ」となるが、内容的には過去最高のデキ。選手を育成するサクセスモードはもちろん、自由に選手をトレードできるアレンジモード、様々な練習が可能なキャンプモード等、実に充実しているのだ。アナログコントローラには対応していないようだが、カーソルの移動速度等、ゲーム部分も問題なし。この時期(プロ野球シーズン終盤)に発売されることもあって、各種データもそれなりに新しい。

90

なんでもゆうこ



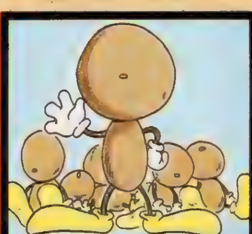
心を持たないおしゃべりムスメ

ただでさえビンボーなクセに、ローンを組んでノートパソコンを購入し、懐がサム～い私。赤貧になってまで購入したのは、洋物RPG「ディアブロ」を遊びまくるため。「レベルを上げて、バトルネットで外人さんとパーティプレイ!」という夢を膨らませていたのに…。仕事で使うばかりです。

スポーツゲーム(特に野球)はかなりヘタな私。でも、初心者用にオート機能が付いていたり、キャンプモードがあったりするので、すごくありがたかったです(涙)。選手を育成できるサクセスモードも、途中セーブができるなど、N64版に比べてPS版では簡単になっているので初心者でもけっこう、いい選手ができるようです。新しモノ好きにはいいでしょうね。ただ、セーブするとモードを抜けてしまうのが不便なところ。

80

Part情報 袋こ～じ



それぞれのスペシャリストたち

さすらいの格闘ゲーマーである私の最近のお気に入りは『KOF'97』。巷では「ク○」だの「バランスが悪い」だの悪評も飛んでいますが、個人的には'97年度ベスト格闘ゲーム。どこかのゲーセンでアテナ・マリー・ユリのチームに乱入されたら私かもしれません。そのときは、お手柔らかにね。

〈レビュアー　伊達直人〉
135試合のペナントモードをやってみると、巨人がダントツの最下位。2度目のプレイでは3位だったけど。でも「パワプロ」はなんといってもサクセスモード。セーブできるため、リセット可能の野球人生となっているのは賛否両論ありそう(私は否)。セーブ&ロードを繰り返すと、簡単に強い選手が作れるので、初めてでも楽しめる。私はノーセーブで阪神のダメ外人チームを作成中。

90

点数の見方 点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

My Dream ～On Airが待てなくて～

■日本クリエイト■ＳＬＧ
■９月18日■¥6,800



キャラクターのＣＶを３人の声優から選択できる「マルチキャスティング」が魅力の声優育成ＳＬＧ。

色物かと思いきや、非常に丁寧に作ってあり、好感が持てる。文字も読みやすく、処理もなめらかで操作も気持ちいいのだが…問題なのは、キャラのデザイン。ともかくクセが強く、好みが分かれるのは間違いなし。また「声優ゲーム」そのものが極めてマニア性が強いものなので、一般性は低いと思う。ただ、ゲーム自体は、非常におもしろいのは確か。キャラに拒否反応がないか、声優に興味があれば買っても損はない。

65

イベント数は豊富だし、システムもシンプルにまとまっているから、すぐゲームに没入できる。「アドバイス」という間接的手段でキャラを育てたり、８キャラ分の声優さんを選べる点もおもしろい。メッセージの表示方法（地力でスクロールさせる必要がある）には疑問が残るものの、操作性もおおむね良好だ。ただ、ゲーム自体の“奥”はそう深くはないようで…。恋愛関係のエンディングが存在しない（らしい）のも残念。

70

キャラクターの声を好きな声優さんに変えられるなんて、すごく斬新！　感動しました。それだけでもう買いって人も、けっこういるのでは？　気に入った女の子の面倒を見て、彼女が有名になっていくシステムも、陰ながら応援してるって感じでけっこう楽しいし。ただ、仕事に追われっぱなしのあっさりしたゲームなので、プライベートで彼女たちにもっと接近できる機会があると、喜びも倍増したんじゃないかな。

75

<レビュアー　袋こ～じ>
３人のキャラボイスを選べるシステムはおもしろいのですが、どの子も「こんな感じならこの声優」という定番の人ばかり集めているので、思ったほどの変化を感じなかったのが残念といえば残念。とはいえ雑誌に女の子を載せてあげられるシステムは、育成とはまた違う目的意識が持ててイイ感じ。難易度も低いので、育成モノ初心者でも十分楽しめます。

75

マーヴル・スーパーヒーローズ

■カプコン■対戦ＡＣＴ
■９月25日■¥5,800



10人のスーパーヒーローが登場する対戦ＡＣＴ。派手な空中連続技「エリアルレイヴ」を叩き込め。

グラフィック、サウンドなどは非常にがんばっていると思うのだが、ゲーム展開が非常に遅い。最高速にしてやっとアーケードのノーマルと同程度なのはちょっと悲しい。あと読み込みも若干遅く感じるが、これはサンプルのＣＤの問題かもしれない。もともとのゲームがテクニックよりもスピード感と技の派手さで見せるタイプだったので、この移植はどうしても厳しい評価になった。あとひと工夫あれば良かったのだが。

60

対戦格闘にパワーアップアイテムという概念を持ち込んだ意欲作。チェーンコンボや超必殺技の存在が「攻める楽しさ」を引き立たせている。エリアルレイヴ（空中コンボ）を決めるのも楽しい。ただ、エリアルレ～を前提としたゲームであるために対戦、ＣＯＭ戦を問わず「作業」に終始してしまいがちで…。最速設定でもやや遅めに感じられるゲームスピード、対戦相手が変わるたびに10秒ほどかかる読み込み時間等もつらい。

70

勉強不足でスパイダーマンくらいしか知らなかったけど、キャラクターがすごく濃いです。動きもユニークだしね。必殺技がそんなに複雑じゃないから、難易度を低めに設定しなくてもなんとか遊べました。空中での追い討ち攻撃や、ジェム（宝石）でパワーアップするなんてのも、行動の選択肢を増やしてくれてナイスなシステム。…なんだけど、私としては、もう少しコマンド操作が簡単だったら、よかったな。

80

<レビュアー　ゆかマン>
先発のＳＳ版に比べると、グラフィックを始めとしてかなりの部分が改善されていて、けっこう楽しく遊ぶことができました。スピードに関しては、人によってはまだ遅いと感じるかもしれませんが、まぁ及第点なのではないでしょうか。難易度を下げれば初心者でも遊べるようになっているし、コンシューマに移植されるのを待っていた、という人は買っても損はないと思いますよ。

70

第2部 PART 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

第２部では電撃ライター陣が、それぞれの得意分野を生かしてレビューを行っています。基本的には、電撃本誌において、記事を担当している人間もしくは、そのジャンルに一番精通している人間がレビューを書いています。多岐に及ぶPSのジャンルの広がり、対象層なども考慮して、幅広く対応できるよう十数人の中から割り振られています。

Twisted Metal EX



■ＳＣＥＩ
■ＡＣＴ
■８月28日
■¥5,800

マシンに搭載しているさまざまな武器を駆使した、ド派手なカーチェイスが楽しめる。

坂イトム

操作感覚は大味ながら、ゲーム全体のハデでブッ飛んだ設定はいい味を出している。ただ、難易度が激高というよりは不条理に近いほど極悪なので、全８面をクリアするには、かなりのイライラを強いられることになる。コンティニューするときにも、いちいちパスワード（６文字）を入れなおさないといけないので、腕だけでなく相当な根気も問われる。２Ｐプレイも、そこそこ楽しいけれど、そうインパクトはなかった。

50

乙佐藤

Ｆ１マシンやバイク、さらにタイヤの間に生身の人間が挟まった車など、選べる車種が超多彩で気に入った。それぞれ攻撃法も個性的だし、スピード感やブッ飛び感もグーだと思う。操作性に関してはいちおう○だが、壁などに激突したとき、脱出に手間取ることがある。どうせなら高速でバックできるようにしてほしかった。画面を分割しての２Ｐ対戦は白熱。難易度は高めだけど１人プレイもアツイ。頭空っぽで楽しめた。

70

新戦記ヴァンゲイル



■アローマ/ユーメディア
■対戦ＡＣＴ
■８月28日
■¥5,800

人型ロボットを操る対戦ACT。上下左右自由に動ける宇宙空間での熱い戦闘が楽しめる。

TAC★

第一印象として、ロボットのデザインがどーにもパッとしないのがなんとも…。ありがちなラインを狙ったのかもしれないけど、どーもね。人のプレイを見ているぶんにはカッコよさげな戦闘が楽しめ、接近戦になったときのカメラアングルなんか、かなりいい感じだ。でも、自分でやってると、自機がジャマで相手の行動がつかめず。互いの位置の取り合いの意味が薄く、“空間”が感じられないのもイマイチ。

55

ゆかマン

今この時期に、このタイトル名で出した勇気（無謀だと思いますが）にまずプラス10点、ってとこですかね（実際仲間内でも４人ほど間違えました）。さて、ゲームのほうもこれまた今この時期にこのレベル？　といった感じ。自機が何をしているかわからない、カウンター狙いに終始するだけの戦闘など、納得いかない部分が目立ちすぎますね。ひとつウケでも狙おうという人には、あえて止めはしませんがね。

40

NASCAR RACING



■シエラ・バイオニア
■ＲＣＧ
■８月28日
■¥5,800

アメリカで人気のカーレース「NASCAR」が登場。各マシンは緻密なセッティングが可能。

なんでもゆうこ

ドライバーは実名だし、マシンセッティングやボディカラーまで本物と同じように作られていて、マニアにはうれしいレースゲーム。カーブ時にオートで減速するかどうかとか、マシンのダメージやイエローフラッグの設定とかも自由にできるので、難易度も思いのままに変更可。で、肝心の操作性は、スピンしだすと立て直しがしにくいという欠点はありますが、なかなか良好。カッ飛ばせてキモチイイ～のがＧＯＯＤ。

75

坂イトム

グラフィックが寂しい、スピード感はいまいち、レースそのものにメリハリが感じられないなど、ＲＣＧとしてはちょっと…な感じ。何をすべきなのかという基本的な状況すらわかりにくいので、マニア以外は手を出しづらいかも。実際の“NASCAR”をシミュレートしたとのことだけれど、日本ではマイナーな存在だけにその価値がわかりにくく、私にはどうもこのゲームの楽しさを感じとることができなかった。

40

栄光のセントアンドリュース



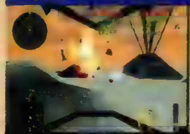
■小学館プロダクション
■SPG
■8月28日
■¥5,800

ゴルフ発祥の地、英国の「セントアンドリュース」で本格的なゴルフが楽しめる。

ウォルフ中村　「ボール上に描かれた拡大縮小する円を打つ（円が小さいタイミングで打つほどブレない）」というショット方法は独創的で評価に値する（アーケード版でも使われていたけど）。ただ、そのタイミングがシビアなため「ミスしにくい攻め方」をせざるを得なくて…。テクニックやコース攻略、爽快感といった要素も乏しいため、ゲームとして、盛り上がりに欠ける。データが読み取りにくかったり、操作性がイマイチな点も減点材料。 **50**

ゆかマン　見た目はかなり地味ですが、いわゆるオーソドックスなゴルフゲームと言ったところでしょうか。ショット関連の操作性にどうにも馴染めなかったんですが、これは個人的な適性だったようなので問題はないでしょう。トーナメントモードを戦う選手を自由に設定できるのはおもしろかったですが、キャラの容姿などの選択肢が少ないのがちと残念でしたね。まぁ、総じて可もなく不可もなしってところですかね。ええ。 **60**

メックウォリア2



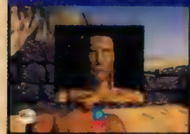
■バンダイビジュアル
■SLG
■8月28日
■¥5,800

リアルな3DロボットSLGが登場。各ステージに用意された様々なミッションに挑む。

ウキキ松崎　昔、「バトルテック」というところでこんな感じのゲームをしたことがあります。通信で友だちとチームごとに対戦したりとなかなかおもしろかったです。さて、このゲームはその家庭用とも言うべきソフト。さすがに多人数プレイはムリですが、雰囲気は出ていると思う。ただ問題は、操作が複雑でコントローラでは少々ツライこと（操作方法は何種類か用意されているが）。ゲーム自体の難易度が高いのも気になりました。 **60**

袋こーじ　原作のパソコン版をやり込んだ私としては、納得できない部分が1つ。それは、ダメージ回復や弾薬補給などのお助けアイテムが存在すること。本来、リアルなロボット操縦SLGを目指しているハズなのに、このアレンジ（当然パソコン版にはない）は……×。ゲームの速度はパソコンよりも格段にアップし、パソコン版であまり得られなかった爽快感も十二分。SLGでなくSTGとして見れば、及第点……かな。 **60**

熱砂の惑星(ほし)



■伊藤忠商事
■AVG
■9月11日
■¥6,300

灼熱の砂漠が広がる星で、"愛"をテーマに生命の尊さと感動のストーリーを描く。

城イトム　洋ゲーを思わせるセンスと雰囲気が漂うAVGで、フィールドは3Dダンジョン、戦闘が対戦格闘というシステムが斬新。ただ、アイテム数や謎解きのボリュームがあまりなく、AVGとしては物足りない（クリアまでの所要時間は6時間前後）。対戦格闘部分も一定の攻撃を繰り返しているだけで勝ててしまうし、シナリオも盛り上がりに欠けた。「このゲームならでは！」と思わせるものが感じとれなかったのが残念。 **50**

ウキキ松崎　通常は3D・AVGで、敵との戦闘は格闘ACTというのはなかなかおもしろい組み合わせでした。AVGモードでの移動が遅い、メッセージがスキップできないなどの不備が目立つのが残念。ただ、格闘モード自体はそこそこ良くできてるし（ゲームのメインではないが…）、敵からアイテムを奪ってパワーアップするなど、RPG風の要素があるのもいい感じです。でも敵に負けるとゲームオーバーというのは厳しすぎです。 **70**

FIGHTING ILLUSION ~K1 REVENGE



■エクシングエンタテイメント
■SPG
■9月11日
■¥5,800

空手、拳法などあらゆる格闘技のNo.1を決める「K－1」シリーズの第2弾が登場。

城イトム　当たり判定が大味なので、対COM戦では一番難しいモードでも一定の技の連打でクリアできるし、対人でも力押しの展開になりがち。そのため、対戦格闘としては物足りなく、キャラを育成するAIモードも含めイマイチ熱くなれなかった。オープニングはカッコいいけれど、試合中のキャラの見た目はキビしいものがあるのは否めない。ゲーム全体を彩る演出も弱く「K－1」が好きなほうである私にはちょっと不満が残った。 **55**

ゆかマン　実在の格闘技がモデルなんだから当たり前かもしれませんが、少々地味な印象を受けました。あと、オリジナル選手が作れるわけでもないのに、選手の成長やAIのエディット機能がついている、というのがなんかよくわからなかったです。そうそう、コマンド入力のタイミングなどが結構シビアなので、あんまり格闘ゲームの経験がない人が「あっ、これK－1じゃん！」と興味本位で買うと、ツライかもしれませんね。 **65**

三國志IV withパワーアップキット



■光栄
■SLG
■9月11日
■¥7,800

歴史SLG「三國志IV」のデータ追加版。3本の仮想シナリオや歴史イベントなどを追加。

ジュピター藤平　結論からいってしまうと、基本的な内容は「三國志IV」とまったく同じ。武将の能力を自由にエディットできたり、各都市のパラメータを変更したりすることが可能になっていて、シナリオが3つ加えられているだけだ。ファンのコレクターズアイテムと考えるのが無難だろう。まぁ、これによって別の楽しみ方ができる点は認めるけど。シリーズファンで「IV」をまだ持っていない、というのならば買ってもいいかな。 **70**

ウキキ松崎　基本的には、以前発売されていたものにシナリオやイベントなどを追加したもの。ただ、武将の能力や都市の数値などを自由にいじれるのは楽しい。個人的に好きな武将を強くしたりいろいろな楽しみ方ができる。ただ、「IV」はちょっと時期的に古いかも。今出すならせめて「V」の方がファンとしてもうれしいのでは？　また、すでに持っている人のことを考えて、もう少し価格を安くしてほしかったです。 **70**

信長の野望 天翔記 withパワーアップキット



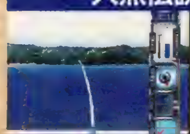
■光栄
■SLG
■9月11日
■¥9,800

「信長の野望・天翔記」のデータ追加版。武田信玄の最大勢力期のシナリオなどが追加。

ドワーフ西谷　春に発売された「～天翔記」に各種のエディタ機能と新シナリオを加えたもの。お気に入りの武将のパラメータが納得いかない！　とか、どーしてもオリジナルの武将で全国制覇したい！　という人には嬉しいかもしれないが、それ以外の人には意味のないソフトである。すでに「～天翔記」を持っているユーザーには2重の出費を強いるという点は問題大！　追加要素だけで2,000円程度というのなら、まだ許せる気もするが。 **50**

ちくちり　従来の「天翔記」のパワーアップ版。「信長」シリーズでは「天翔記」が最も完成度が高いので、興味のある方にはオススメする。とはいうものの、パソコン版に比べて著しく操作性とスピードが劣るのが難。画面が狭く状況を把握するのに苦労するのもマイナスポイントだ。慣れてしまえばいいのだが、覚えることの多さも含めると敷居は高い。パワーアップ部分も最初から付けてければいいのでは？　安いものでもないのだから。 **70**

ウキウキ釣り天国 ～人魚伝説の謎～



■テイチク
■SLG
■9月11日
■¥5,800

投げ釣り、ウキ釣り、船釣り、ルアー釣りなど、さまざまな海釣りが楽しめる。

ジュピター藤平　実際の釣りに詳しいわけではないのでハッキリしたことは言えないのだが、それでもかなり本格的な釣りゲームなのではないか、と思う。というよりもむしろ、初心者では手に負えないくらい。ただ、ゲームというよりもシミュレーションと言えるほどキッチリ作り込まれているので、釣り好きな人にはオススメ。釣った魚は図鑑にセーブされるし、ストーリーもあるし、魚料理のレシピも見られるしと、付加価値も高いです。 **70**

ウキキ松崎　決められた条件を満たして人魚伝説の謎を解く、といったストーリー性があるのはよいです。が、個人的には、まだちょっと物足りなかった。登場人物が多いのだから、もう少しイベントを増やすなどしてほしかったです。私は釣りに関しては初心者なので、専門用語がわからず困りました。釣り自体の操作などは簡単だが、知識がないので魚を釣るまで四苦八苦。練習モードのようなものがあればよかったのに……。 **50**

B線上のアリス ～ALICE on Borderlines～



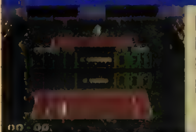
■講談社
■ETC
■9月18日
■¥6,800

3Dポリゴンで描かれた幻想空間で、さまざまな謎解きに挑戦しよう。

ジュピター藤平　ファンタジックなストーリーとムービー主体の演出により、まるで「ネバーエンディングストーリー」とか、そんな感じの映画を見ているような感覚で楽しめる。特にムービーのクオリティはすさまじく、ポリゴンキャラの違和感をまったく感じさせない。……と、ここまでなら文句なくオススメできたと思うのだが、問題も少々。自分で動かす部分、要するにゲームパートの仕掛けが、非常にイジワルでわかりづらいのだ。惜しい。 **85**

Z佐藤　ゲームスタート直後、シナリオの導入部分に用意された謎解きは、ヒントが少なくて悪戦苦闘。移動スピードが遅かったり、その場で方向転換ができないのもあってうっとうしい。でも解き応えはあって、けっこう楽しめた。しかしそれ以降は流れているCGムービーをただ見ていることが多く、謎解きはどこへやらって感じ。もう少しバランス良く謎を散りばめてほしかったな。シナリオやゲームの雰囲気は好きなんだけどな。 **55**

ブレイクポイント



■コナミ
■SPG
■9月18日
■¥4,800

「トーナメントモード」や「リプレイモード」など5つのモードが楽しめるテニスSPG。

ジュピター藤平

わかりやすい操作体系は好感が持てる。モーションキャプチャー＆ポリゴンってことで、キャラの動きもなかなかリアルでおもしろい。が、試合中のメリハリがまったくと言っていいほどなく、ただダラダラとボールを打ち返しあうだけの展開になりがち。また、打ち返すボールに角度をつけることがほとんどできず、ボレーとストロークの違いもほぼまったくない。ゲームとしての楽しさが見いだせないのだ。

45

がんの字

ゲームが全体的に大味で、スピードものんびりしているものだから、単調なラリーがダラダラと続き、バランス悪くまとまってしまっている。高難度のテニスゲームについていけない人には、逆にこのバランスがちょうどよく感じるかもしれないけど、本格的なテニスゲームを求める人には向いていないというのが正直なところだ。グラフィックとサウンドが古くさいのもマイナスポイント。一生懸命いいところを探そうとしたんだけど……。

40

バトルバグス Battle Bugs



■バンタンインターナショナル
■SLG
■9月18日
■¥5,800

虫たちの食べ物を巡っての争奪戦がリアルタイムで楽しめる、コミカルなSLGが登場。

がんの字

各ステージのタイトルが、有名映画のタイトルのパロディなのにまず笑った。その〝ひねり〟具合がまたセンスがあっていい感じなのだ。で、肝心のゲーム内容はというと、少しバランスが大ざっぱな気がするけど、システムはリアルタイムSLGの基本をしっかり押さえてある。また、戦略性も適度にあって悪くはないデキ。ステージごとのプレイ時間がそれほど長くなく、手軽に遊べるのがいい。今回の掘り出し物。

70

ウキキ松岡

最初からユニットが決められていたりと、パズル的要素の強いSLG。ストーリーはなく、ただ順に面をクリアしていくだけなのがちょっと物足りなかったです。あと、難易度がちょっと高目なのも問題かも。ユニットがすべて昆虫なのは、なかなか面白いのだが感情移入という点では……。キャンペーンシナリオなどで連続して戦えば愛着もわくんですけどね。それぞれの面だけしか登場しないというのは、いくら何でも寂しい。

55

ダークシード2



■ビー・ファクトリー
■AVG
■9月18日
■¥5,800

画家H.R.ギーガーの作品イメージが作り出す世界が舞台のAVGの第2弾。

TAC★

さすがは海外のAVG。キビシイです。画面をくまなく調べてカーソルの変化するところを探さなきゃいけないうえ、そのカーソルの操作もかなり重い、主人公の行動もいちいちトロいといったぐあいで、ストレスが溜まることこのうえなし。ただ、全体に流れる雰囲気やギーガーのビジュアルはイカスので、ホラー系がOK、プラスものすごく辛抱強い人は、そこのところを覚悟したうえでプレイしてみるのもいいか？

50

戦イトム

画面内をクリックして話を進めていくタイプのAVG。システムの関係上、操作が面倒なのはしかたないところかも（マウスを使った方が操作は楽だ）。おどろおどろしい世界観はうまく作られていると思うけど、丹念にセリフを追っていかないと物語がわからないわりに、セリフが非常に読みにくいのには閉口した。最大の問題点は、クリックするべき場所を探し出す手間。自力クリアするのは不可能と思えたほどだ。ご覚悟を！

40

オールスター麻雀



■ポニーキャニオン
■TBL
■9月18日
■¥6,800

安部譲二や筑紫哲也など19人のオールスターと麻雀勝負が楽しめる。

なんでもゆうこ

畑正憲さんとか、筑紫哲也さんといった有名な方たちが麻雀で一喜一憂してくれます。身近な人のような感覚で一緒に麻雀が打てるのがポイントでしょう。実際はどうか知りませんが、少なくともゲームでは「強すぎて勝てない」なんてレベルの人はいなかったです。でも、配牌がとばせなかったり、点数がゆっくり表示されたりと、あまりサクサク遊べないのが難点。メッセージが出るのに時間がかかるところもマイナスです。

65

ジュピター藤平

ごくごく普通の麻雀ゲーム。各界の有名人と一緒に卓を囲むことができるというのがウリらしいが、抑揚のない声で「リーチ……」とか言われても、別にうれしくもなんともない。ツモのたびに視点があっちこっちに移動するので、ゲームの進行も非常に冗長。常に卓上全体を見渡せるモード（視点の移動がないので展開は少々早まる）もあるが、このモードにすると、今度は手牌が非常に小さくなり、見づらくなってしまう。

45

今回の総評&次回展望

先日のTGSには、さまざまなジャンルのPSタイトルが出展されていました。ほとんどが、年末発売のものでしたが、レビューに登場するのが楽しみなタイトルも多数ありました。

今回のＰａｒｔ１は点数的にはそこそこでしたが、どの作品も「がんばっている」感じがしました。個々に見ていきましょう。まず、『パワプロ』ですが、ＰＳ版の１作目はＳＦＣ版と比べてデキが悪いといわれましたが、最新作ではかなり改善されたようです。基本的なプレイ感もさることながら、人気のサクセスモードでは、途中セーブができるようになっているなど、初心者にもやさしいつくりになっているようです。『マイ・ドリーム』は、ともすれば話題性だけで終わってしまいがちな「声優ＳＬＧ」というネタを、基本となるシステム面などを丁寧につくりながら楽しめる作品に仕上げてあるようです。声優に興味がある人、キャラクターが気に入った人などにはとくにオススメします。『マーヴル』は、２Ｄが苦手といわれるＰＳの作品としては珍しく、先に発売されたＳＳ版よりもデキがいいということです。この手のゲームが好きな人はチェックしておいたほうがいいでしょう。Ｐａｒｔ２からは、『Ｂ線上のアリス』をオススメしておきます。デキのいいムービーは一度見ておく価値がありそうです。

次回は、RPG2本『ブレス オブ ファイアⅢ』や『ラグナキュール』を予定。期待してください。

岩崎啓眞

今回のレビューで絶対のオススメは『パワプロ』。もともとのゲームの完成度が高いシリーズものなので、ちゃんと作れば当たり前という気もするが、買う価値があるのは確かだ。『マイ・ドリーム』は作りは丁寧だし、バランスもいい。キャスティングを変えられるとかおもしろいことも沢山やっているのだが、いかんせんキャラのデザインで好みが分かれるだろう。ジャンルがマイナーというところも気になった。興味がある人にだけオススメする。

なんでもゆうこ

今回、オススメはなかったんですが、点数だけ見てみると75点～80点（Ｐａｒｔ１のみ）とわりと高めでした。マスコミ業界に入ったような気分を味わえて、しかも声優のタマゴを育成できちゃう『マイ・ドリーム』、斬新なシステムが楽しめる『マーヴル』、サクセスモードが楽しい『パワプロ』などは、ここをこうしてくれれば、もっと良いのに…っていうところはあるけれど、興味があれば買ってソンはないデキです。『ナスカー』もマニアックで○。

ウォルフ中村

今回は『パワプロ』。ペナントモードそっちのけでサクセスモードにハマってます（笑）。これ、Ｎ64版とはバランスが微妙に異なっている（セーブも可能になった）けど、基本的には「改良」なので問題はないでしょう。ＣＤの読み込み回数の多さは気になったけどね。『マイ・ドリーム』は絵のクセの強さと、声優界という馴染みの薄い（!?）世界設定でソンをしているような…（ゲームは悪くないのに）。ただ、１プレイに約10時間かかるのはちょっと長い気も。

Part2代表 袋こ～じ

今回はバリエーションが豊かでしたが、全体的に小粒なソフトが多かったようです。そんな中で、オススメをつけるとすれば『パワプロ'97』でしょうか。ヘタな育成ＳＬＧよりもアツい「サクセスモード」で、幅広い層に支持されそうな感じ。『マイ・ドリーム』もキャラのデザインの好みが分かれそうですが、作り自体は丁寧なのでギャルゲー好きなら１度プレイしてみてください。個人的には『ヴァンゲイル』が気になりました（笑）。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PS コロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは 芸術

DPSでは、読者のみんながPSゲームを題材にして作った作品を大募集しているぞ。増刊号D3でもたくさんの傑作を収録したけれど、ここではスペースなどの都合でD3に載せきれなかった作品の一部を紹介していこう。今回も恒例のコピーサービスを行うので、気に入った作品のデータを手に入れたい人は、この機会をぜひお見逃しなく!!

芸術の秋到来! PSゲームで美の世界を追求してみよう

デザエモンプラス 読者オリジナルSTG

あの人気アニメを題材にした力作STG

1

作品名	エヴァンゲリオン～THE ANOTHER STORY～
作　者	TOPをねらえ(岡山県)

オリジナルSTGが作れる「デザエモンプラス」で、「エヴァ」ファンの想いがこもった傑作が届けられたぞ。STGとしておもしろいだけでなく、「エヴァ」ファンなら心の底から楽しめること請け合いだ。「エヴァ」の人気はやっぱりスゴイね。



▶主人公のペンペン君。このイラストもTOPさんによるものだ。



◀見覚えのあるキャラが続々登場。グラフィックを見ているだけでも楽しめるぞ。



◀敵の攻撃も凝っていてSTGとしても完成度が高いのだ。



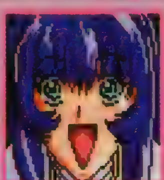
◀▼各面のラストでは、おなじみのキャラたちがボスとして登場。全5面の中で、綾波、アスカ、シンジ、リツコ、ミサトたちが、得意のセリフをバックに攻撃してくるぞ。

これがボス戦だ!



レイジレーサー 読者オリジナルチームロゴ

カッコいいぜ!



2

作品名	今日のドライブはナデシコで行こう
作　者	海老原勉(県不明)

アニメの「機動戦艦ナデシコ」のユリカがモデル。ドット絵制作中、なかなか納得のいく絵にならず、かなり苦労したとのこと。



3

作品名	勝利を呼ぶ女神ウルド様の笑み
作　者	PMS(千葉県)

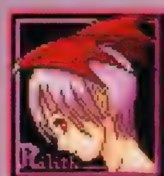
Vol.49で掲載した作品中で、コピー希望者が一番多かったのはPMSさんの〝女神の笑み〟のロゴだった。そのPMSさんが最新作を送ってくれたぞ。



4

作品名	勇者の走り、ここにあり！
作　者	宮原政彦(埼玉県)

Vol.50の超人対談にも来てもらった佐藤大樹さん愛用のロゴ。宮原さんは佐藤さんのゲーム仲間で、彼もまたゲーム歴12年を誇るPSフリークだ。



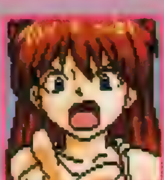
5

作品名	"Puppet Dancer"でさぁ走れ！
作　者	霞のM(埼玉県)

「一生懸命、楽しく描けました。こういう遊び方を作ったナムコ、発表の場を用意してくれたDPSには、もう足を向けて眠れません(作者談)」。

ブロロロ…





6

作品名	事故ったときに一言「あんた、バカァ?」
作　者	作者・県名不明

アスカの表情をうまく表現。今にも彼女の声が聞こえてきそうなロゴに仕上がっている。作者の方は編集部までご連絡ください。



7

作品名	ディープにエヴァなハートでビート
作　者	マルナカ3号(県不明)

この気合いの入ったロゴを装着すれば、キミの愛車が初号機に!? シンジに負けない操縦で、ベストタイムを狙ってみよう。

ユニークなチームロゴが続々到着!

●「ガンバレット」ルール補足：正式募集の対象になるのは、木窓小鳥(バラエティ・右－8)、おやじハゲワシ(オヤジを救え！・3)、同じもの撃ち(バラエティ・左－2)、タコタコ(バラエティ・左－4)、民間人を撃つな(犯人を撃て！・7)、交互撃ち(バラエティ・中央－7)、ハチミツのビン撃ち(バラエティ・左－6)の7ステージ。●オリジナルグッズ申請方法：①その作品か作品を撮影した写真、②作品の説明の2点を送ってね。返却希望者は、返送用の封筒も忘れずに。

ゲームの芸術家への入門講座

こんな創作課題はいかが？

ドット絵愛好家なら注目『クールボーダーズ2』

「ボクも何か作って披露してみたいな」と思っている人は、欄外の説明を参考に早速チャレンジしてみよう。どのゲームで挑戦しようか迷っている人には、新作『クールボーダーズ２』がオススメ。色数の充実ぶりもバッチリで、今一番の注目作品なのだ。



◀華麗なプレイも、できることならオリジナルボードで味わってみたいもの。

▶せっかくだから、キミだけのステキなボードを作ってみよう。描く面積が広いだけに、作りがいも十分だぞ。

ゲームのキャラクターで自分だけのオリジナルグッズを

好きなＰＳゲームを題材に作ってくれたオリジナルグッズの報告も受け付けちゃうぞ。下の２作品に負けないような楽しい作品ができあがったら、ぜひ教えてね（左ページの欄外も目を通しておこう）。



◀こちらは鈴木幸子さん（東京都）作の「ソウルエッジ」キャラクターシール。鈴木さんはほかのキャラのシールも送ってくれた。



◀渡辺伸和さん（東京都）が送ってくれた、手作りマスコットキーホルダー。詩織ちゃんへの愛が感じられてグーです。

ご希望の作品データをコピーいたします！

左ページで紹介している作品を、ＤＰＳでは希望者全員にコピーサービスしちゃうぞ。コピー希望者は、①メモリーカード（データはカラにしておこう）、②返送用の封筒（送料ぶんの切手を貼り、郵便番号、住所、氏名など自分のあて名も書こう）、③コピー希望作品の番号（左ページの作品の１～７の番号）を書いた紙の３点を封筒に入れて、下記のあて先まで送ろう（しめ切りは11月１日必着）。
なお今回は、１通の封筒で１つの作品しかコピーを受け付けないのでご注意を。ページ下の欄外も必ずチェックしておこう！

ゲームアート・コピー係（住所は下記参照）まで

アツくて楽しい 記録を募集中！

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送るだけでＯＫ。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや意見などをつけてくれるのも大歓迎。できれば自分の攻略法の解説も聞かせてね。

申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう（意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めているぞ）。また、ハガキなど１枚につき、１人ぶんの１申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール

１人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードを送ってもらうからね（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもＯＫだ。

急げ！ ガンバレット

ルール トレーニングモードのステージセレクトを使い、決められた６ステージ（詳しくは欄外参照）のハイスコアの合計を競う。選択する難易度などは自由に決めていいぞ。

申請記録 『ガンバレット』と明記し「合計スコア（自分で計算しよう）／各６ステージのスコア／それぞれの選択した難易度／使用したコントローラ」を書こう。

しめ切り▶10月１日消印有効

募集中 グラディウス外伝

ルール 「1PLAYER」モードのスコアを競う。カンストした場合は、カンスト達成ステージの早い方を勝ちとするぞ。２Ｐ乱入は禁止だけど、各設定は自由に決めてＯＫ。

申請記録 『グラディウス外伝』と明記して「スコア／何周目の何面まで進めたか／使用自機／使用シールド／選択した難易度」を書こう。スゴイ記録を待っているぞ！

しめ切り▶11月１日消印有効

下の種目でも挑戦を待ってるぞ！

新登場 クールボーダーズ2

ルール① 「FREE RIDE（1P）」の「SUNSET DOWNHILL」で「TOTAL」の点数を競う。選択するキャラ、ボード、各種設定などは、最初から選択可能な範囲で自由に決めてＯＫ。

申請記録 『クールボーダーズ２』ルール①と明記して、「TOTAL/TIMEとTRICK／使用キャラ／使用ボード」を書こう。記録をメモリーカード（ビデオでも可）に残すのは忘れずに。

ルール② 「ONE MAKE JUMP」「CONTEST」の３種類のジャンプ台それぞれの点数と、「HALF PIPE」の点数の（合計４つの）合計を競う。設定などの条件はルール①（左）と同じだ。

申請記録 『クールボーダーズ２』ルール②と明記して、「合計点数／合計する前の４つそれぞれの点数／選択したキャラ／選択したボード」を書こう。

どちらの種目もしめ切りは……▶12月１日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた５部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもＯＫ）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ａ」と書こう。

男性年配者 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｂ」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもＯＫ）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｃ」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｄ」と書こう。

女性一般 上以外の女性（ＯＬ／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｅ」と書こう。

挑戦の受け付けは

〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8 東京ＹＷＣＡ会館5階
電撃プレイステーション編集部「ＤＰＳコロシアム」まで

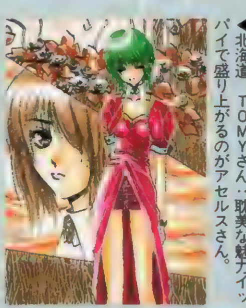
掲載予定　10月１日消印有効まで▶Vol.59で発表

●ゲームアート申請方法：自分の作品も見てほしいという人は、①メモリーカード、②返送用の封筒（送料ぶんの切手を貼り、自分のあて名も書くこと）、③題材にしたゲーム、データの確認方法を説明した紙の３点を封筒に入れて送ってね。応募のあて先は電撃ＰＳ「ＤＰＳコロシアム」係まで。なお「ゲームアート」の種目は「ＤＰＳコロシアム」と、隔月発売の増刊号ＤＰＳ－Ｄの両方で発表していくので、よろしく。●注意!!：メモリーカードを送る際の送料は最低でも90円、手紙などを入れる場合は必ず郵便局で確認してください。

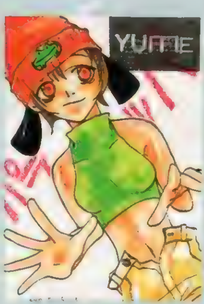
4色奴隷 Colorのどれい

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPS4Cど」係

9月は秋の始まり。彩り鮮やかな季節です。
そうまさに4C奴隷の季節なのです（強引）。



◀北海道　TOMYさん：耽美な魅力イッパイで盛り上がるのがアセルスさん。



◀宮城県　一郎あきらさん：パラッパ帽子はどこで？　希少品なんですよね。



◀神奈川県　すなださん：「ネクキン」楽しいですよね。アクセスさえ……。



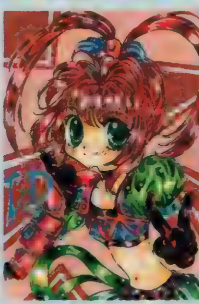
◀茨城県　まみこさん：ボリュームも十分。正統派RPGなのです。



◀埼玉県　柏崎将さん：クラウドは「FFT」にも出てます。操作できます。



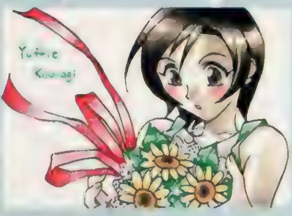
◀新潟県　RATAさん：血まみれです。彼…結局何がしたかったんでしょう？　復讐？



◀北海道　伊夜さそりさん：東京ゲームショウで体験版出てました。期待大です。



◀宮城県　フォレストさん：「EX」デキいいですよね。買ってソンなしです。



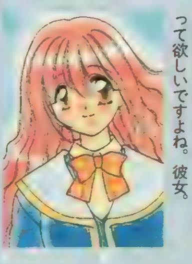
◀茨城県　美波さん：ブーケでしょうか？　ってことは次に結婚するのは彼女ってコトになりますが……。あ、それよりも今結婚式してるのは……あの2人？



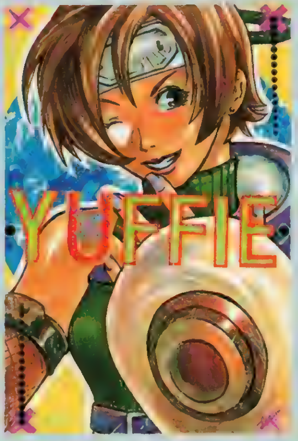
▲長野県　からもも実里さん：花売りの彼女と記憶のない彼。この辺の設定がもっと後半まで生かされても……良く考えると性格や状況、変わりすぎです。まあ、あれはあれで○ですが。



◀東京都　谷川蛍雪さん：そろそろ発売が近くなってきました。

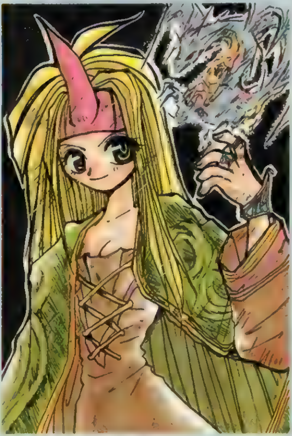


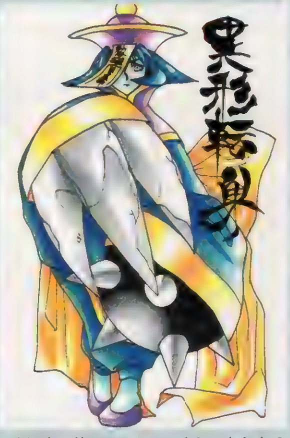
◀愛知県　ゆきのさん：幸せになって欲しいですよね。彼女。



▲大阪府　タカハシヂュンさん：いい感じに焼けてるユフィさん。ちょっと大人ですかね。コギャルだけど……戦う理由が自分のタメじゃないですからカッコイイです。

▼大阪府　なみなみさん：召喚士……もう少し行動が速ければ無敵なんですけどねぇ。呪文の詠唱に時間かかりるのは判るんですけど（笑）。ワガママですかねぇ？

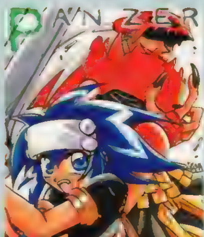




▲大阪府　前川さん：コレくらい大きくてもOKですよね。やられる方はめっきり大迫力でしょうけど。



▲北海道　哀原班さん：高レベルで両手に剣を装備した戦士系の職業は無敵に近いですよね。敵の中で1人奮戦します。



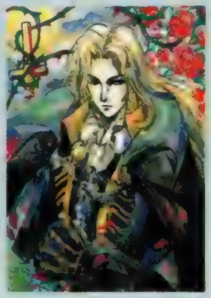
◀愛知県　浅魔悠さん：技がつながること……ムチャですよね。



▲愛媛県　むにゃんさん：突然来られても困りますよね。恥ずかしい。



◀鹿児島県　じゃがポテトさん：かなりヤンキーはいってて○です。



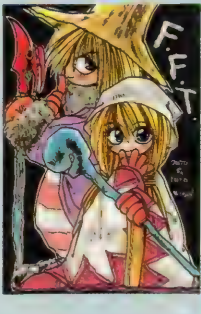
◀山形県　月重夏汐さん：超絶美形ぼくどらきゅらくんですから。無敵。



◀宮城県　月風くちりあさん：何を思うでしょうねぇ？　カワイイですよね。



◀岩手県　照井強さん：夕日にたたずむ鋼の魔人。傷が似合います。



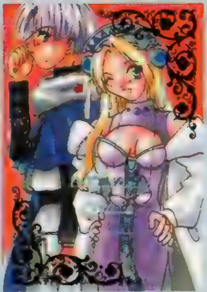
◀大阪府　なみなみさん：名前がバッチリです。目……あったんですねぇ（仮）。



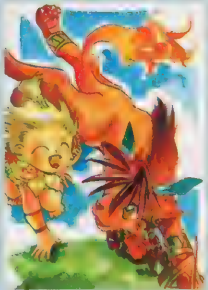
▲神奈川県　小林恭介さん：戦う意志の宿る目。真剣ですから。



▲愛媛県　かへえ。さん：こぼれてるのは当然マテリア。終わってからですね。



◀栃木県　長月わたりさん：ラブラブ……にならないのがこのゲームの不思議な所。



◀京都府　ミルくんさん：仲良さそうですよね。基本は獣ですし（笑）。

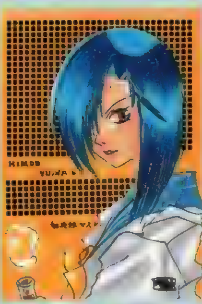
◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載される



▲神奈川県　G・紅牙さん：バハムート……というか、召喚獣を仲間に出来るとよかったんですけどねぇ。ちゃんと育ててあげて。ゲームバランス壊しちゃうくらい強そうですけど。それにしても角は謎です。生えてくるんですかねぇ？



◀宮城県　月風くちりあさん：藤崎……デパートですか。知りませんでした。



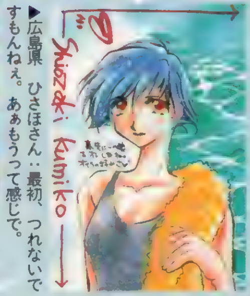
◀大阪府　大路ヒロキさん：妖しい実験を繰り返すワケです。



◀長野県　湖山たみさん：考えたら改造制服、ちびTならぬちびセーラーなのでした。



▲山口県　バグ12匹さん：なんだかブラウンが、スッゴくカッコよく見えるのは気のせいでしょうか？　無敵の探偵さんに守られたわがままなお嬢様って感じです。みんなは後ろで妙にドキドキしてるみたいですし。



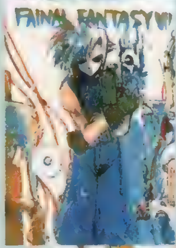
◀広島県　ひさほさん：最初、つれないですもんねぇ。あぁもうって感じで。



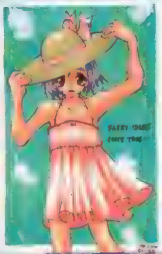
◀埼玉県　矢渡さん：『ＰＦパズル大戦』……しゃべらないんです。あまり。



◀山形県　週末の怪人さん：本の角で攻撃だ！　エイッ！　て、破壊力ありそうです。



◀東京都　辻槻景太さん：魔晄の光に照らされて……。



◀青森県　児玉啓太さん：おすまし。緊張してるみたいですね。



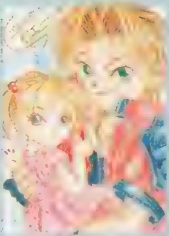
◀千葉県　サガノユカリさん：なんだかみんな楽しそうです。



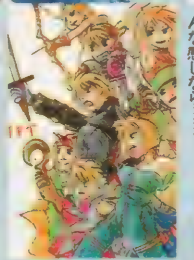
▲大阪府　杜蓮司さん：騎士は己の信ずる道を貫くわけです。カッコイイのです。



◀兵庫県　ゆきのさん：ちょっとスリルが危険でステキなのです。



◀北海道　乃亜さん：腱鞘炎には気を付けてくださいね。



◀茨城県　ふぢ並木さん：一気にいくぜ！　オー！　って所でしょうか？



◀岩手県　飯綱さん：この2人もこんな感じなら……。



◀宮城県　うつのみやさおりさん：ＳＳ版はそれなりにＯＫです。



▲長崎県　ひろしさん：使い魔さんがカワイイです。移植はムリなんですかねぇ。カプコンさんはハードにあわせてソフトを制作していくらしいですから……。

移植化計画 出張版

移植希望ハガキはこのコーナーで紹介中。ＰＳに移植してほしいソフトがある場合は、ここあてでハガキをどうぞ！



◀北海道　香月りんさん：マスター！……今頃何してるんでしょうねぇ？



◀埼玉県　ちったんさん：ケモノ系の人が多いのも特徴です。



◀福島県　隼人・Kさん：ちょっと楽しげです。銃器はちゃんと分解してメンテナンスしないといけませんからね。この辺のアイテムに、男子はいくつになっても（笑）少年のようにワクワクしちゃうもんなんですよね。



◀東京都　花見月さん：お月様も夢を見る？　星に願いを！



◀神奈川県　有久翼さん：やればヤルほど味が出てきます。難しいですよね。



◀東京都　咲羅さん：なんとなくステキな兄妹。幸せになれれば……。



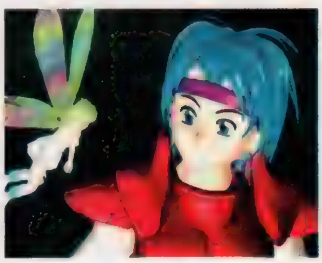
◀大阪府　みゆきのお母さんさん：新作でもいいですよね。



▲茨城県　荒華さん：いい味出てて、キャラは良かったですもんね。

とポイントが加算：ルールは167ページのＰＳの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号169ページ参照。④：封書もＯＫ：イロイロなコーナーあてのハガキを１通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もＯＫです。〒101 東京都千代田区神田駿河台１-８　東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ　ＤＰＳ「４Cど」係

一つの勇気に呼び寄せられる者がいる。
その純粋なる心に共感する者もいる。
自らが生まれし国の、いや、その星の運命をも
その手で変えることができる。
ついに今、その時が来た。







CGムービーと3Dポリゴンキャラクターの出逢いが、
RPGの新たな流れを生み出した。
プレイステーション版ムービーライクRPG
アンシャントロマン

標準小売価格6,800円(予価、税別)
[CD-ROM 2枚組]

'98年春 発売予定

アンシャントロマン ホームページ開設!!
http://www.inter-g7.or.jp/ancient-roman

株式会社 日本システム
東京都武蔵野市吉祥寺東町1-2-3
ボヌールビル2F 〒180
TEL.0422-21-3210(代)

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン
1997 HOW TO WIN

秋の足音が近づいてきました。芸術の秋、食欲の秋、いろいろあるけどやっぱりゲームの秋が一番！　お気に入りのゲームをプレイして秋の夜長を楽しく過ごしましょう。攻略で悩んだときにはPQがお役に立ちますよ。

モンスターファーム

人気のモンスター育成ＳＬＧ『モンスターファーム』を前号に引き続き徹底攻略！　効率よく強力なモンスターを育てる方法にスポットを当てるぞ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回は効率よく強いモンスターを育てる方法ということで、少し面白味に欠ける育成の手順を紹介しちゃってます。でもこれは、あくまで育て方の一例。さすがにここまでやると楽しくないという人は、自分流にアレンジするといいでしょう。やはり自分なりのやり方で育てるのが、一番楽しいですものね。　（がんのじ）

発売中 育成SLG　▶¥5,800　▶テクモ　▶MC(1ブロック)　▶2P対戦可

これでアナタも名ブリーダー！ 最強のモンスターを育てる必殺の禁じ手を大公開

本命モンスター育成の準備

まずは、モンスターの育成には欠かせない「トロカチン」と「トロカチンＥＸ」を合計20個前後まで集める。遺跡発掘にも積極的に参加して、食べたモンスターの寿命を延ばす「黄金モモ」などもなるべく多く入手しておくといい。

準備1 ◉トロカチン＆トロカチンEXを収集！

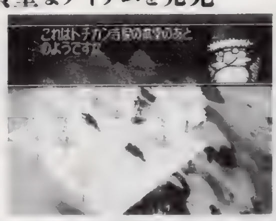
「トロカチン」は６月１週にグレードＤで開催される「トロカチン杯」で、「トロカチンＥＸ」は１月４週にグレードＢで開催される「トロカチンＥＸ杯」で優勝すると賞品としてもらえる。それぞれの大会で確実に優勝できるモンスターを１体ずつ育てて（グレードは参加する大会のレベルで止めておくこと）冬眠させておこう。それぞれの大会が開催される時期になったら復活させるのだ。



▲運がよければ、早い段階でショップの商品に追加される場合もある。

準備2◉発掘専門のモンスターが貴重なアイテムを発見

遺跡発掘には、グレードＤ以上で人気が40を上回るモンスターがいれば、１月２週、７月２週、10月２週の年に３回誘われる。発掘に参加するモンスターも、できれば別に育てておくのが望ましいぞ。遺跡発掘において重要視されるパラメータは、力、命中、かしこさの３つ。これらのステータスが平均して高いモンスターを発掘に参加させて、「黄金モモ」と「卵カブリ」を手に入れよう。



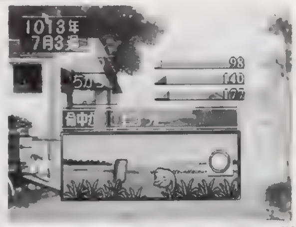
▲遺跡発掘には必ず行こう。珍しい物が手に入るし、イベント的にも楽しい。

本命モンスターの育成

アイテムが必要なだけ集まったら、いよいよ本命モンスターの育成にとりかかろう。遺跡発掘で手に入れておいた「黄金モモ」と「卵カブリ」を、いきなり全部食べさせる。あとはトロカチンを使って修行あるのみだ！

育成◉本命モンスターは冬眠と修行のみ！

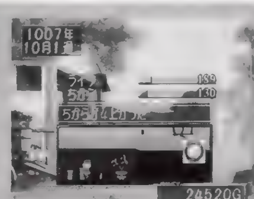
とりあえず、すべての修行場が使えないことにはお話にならないので、さっさとモンスターのグレードをＣまで上げよう。グレードをＣまで上げてすべての修行場が解禁されたら、修行の効果を飛躍的にアップさせるトロカチンかトロカチンＥＸを使って、ひたすら修行に明け暮れるのだ。トロカチン杯、トロカチンＥＸ杯、遺跡発掘の時期になったら、モンスター工房で冬眠させて大会や発掘専門のモンスターと交代させること。



▲トロカチン（ＥＸ）で修行の効果を大幅にアップ！　寿命が縮んでしまうので、できれば使いたくないけど……。

モンスターの育成について

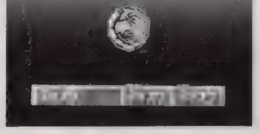
初歩的なことだけど、モンスターの育成に関する注意点を１つ。それぞれのモンスターには、各パラメータに対する相性が設定されている。相性のいいパラメータは、仕事や修行を実行したときの数値の上がりが大きく、逆に相性が悪いパラメータだと、アップする数値は低くなるのだ。育てるモンスターの特性を把握し、相性のいいパラメータを重点的に伸ばすのが育成の基本だぞ。



▲無理に弱点を克服しようとするより、長所を伸ばした方がいい。

伝説のモンスターはこうやって作るのだ

それでは最後に、特定の条件を満たさないと誕生させることのできない、伝説のモンスターの作り方をすべて公開しよう。これらのモンスターを上記の育成方法で鍛え上げれば、ハッキリ言って向かうところ敵なし！　プレイヤー同士の対戦でも、そうそう負けることはないはずだ。伝説のモンスターを育てて友だちに差をつけよう。



▶伝説のモンスターを誕生させると、その亜種にあたる隠しモンスターもＣＤから誕生させられるようになる。

ドラゴン	マジン	ラウー	ニャー
スティンガー＋ティラノパープルの合体に、「ドラゴンの牙」を隠し味として使うと誕生する。ドラゴンの牙は８月の協会特別招待試合に勝つともらえるぞ。	まずは、１月２週に発掘に誘われるトチカン寺院で「古の鏡」を手に入れる。それをガリ＋モノリスの合体に隠し味として使うと誕生するのだ。	７月２週に発掘に誘われるジャングルで「マジックバナナ」を入手し、それを超溺愛同士のモンスターの合体に隠し味として使うと誕生する。	最初にアイテム屋に行ったときから1000週目以降に、ランダムで「ニャーニャー人形」が商品に追加されることがある。これを合体の隠し味に使うと誕生する。
ラクガキ	**ゴースト**	**ディスク**	**ヘンガー**
モノリスの人気を80以上まで上げて、そこから人気を65以下にすると「ラクガキモノ」というモンスターに変わる。それを他のモンスターと合体させると誕生。	モンスターが寿命で死んだあと、次のモンスターを育てて大会に出ると16分の１の確率で呪われる。呪われたモンスターを他のモンスターと合体させると誕生。	「レイジレーサー」のＣＤを読み込むと誕生するモンスター「タイヤン」を、他のモンスターと合体させると誕生する。誕生する組み合わせは他にもある。	誕生させるには、５つの土偶のパーツが（右手、左手、右足、左足、頭）が必要。パーツの集め方と、誕生させる方法は、下のQ&Aを参照のこと。

ポイントQ&A

［ヘンガーを誕生させる方法］～10月２週に発掘に誘われるレマ遺跡で、土偶の右手、左手、右足、左足を発掘する。その後、２月の特別協会招待試合に勝って土偶の頭を入手すると、５つのパーツが１つに合体するぞ。そうしたら、翌年の10月に再びレマ遺跡に行って、モンスターにレマの碑に刻まれた呪文を読ませよう。レマの碑を読ませたモンスターと他のモンスターを合体させて、隠し味に完成した土偶を使えばようやく「ヘンガー」の誕生だ。

みんなのGOLF

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回紹介しているミラーコース&左利きモード。これって左右を反転しただけなんだけど、実際にプレイしてみると「なんともいえない違和感」を感じるんだよねぇ(笑)。それにしても216ものホールが用意されているとは…(ミラーコース、パットゴルフ含む)。なんてコストパフォーマンスのよいゲームなんでしょ! (ウォルフ)

前号に引き続き『みんゴル』を徹底攻略! キャラ&コースデータに加えウラワザまでをバッチリと紹介しているぞ。これで、思う存分遊び尽くそう!

発売中 SPG	▶¥4,800 ▶SCEI
	▶MC(2ブロック) ▶MT ▶4人同時プレイ可

プレイに役立つデータ集だぞ! まずはウラワザから…

さっそく、ウラワザを3つ紹介しよう。

●紹介ギャルの変更:タイトル画面でタイトルロゴが弾んでいるとき(画面がフラッシュした後)に、△と□と×を同時に3回押す。

●キャラを左利きにする:あらかじめ、紹介ギャルを変更しておく必要がある。その状態で、L1を押しながら◎でキャラを選ぶ。

●ミラー(左右反転)コースでプレイする:L1、L2を押したまま◎でコースを選ぶ。

……といったところで補足を。左利きコマンドは全キャラで可能だけど、ミラーコースコマンドはトーナメントが開催される5コースでしか意味を持たない。つまり、エキストラコースとパットゴルフのコースで試しても効果はないのだ。間違えないようにね。

せっかくの機会なので、めったに見ることができないシーンをここで紹介しよう。1つは「旗包み」が決まった瞬間。そしてもう1つは、トレーニングモードで出した321ヤードの超ロングドライブだ。後者はダリルの球筋に合わせ、追い風の向きを斜めにしたところがポイント。ボールの右下を叩くことで、スピードと風にうまく乗せることができたのだ。カートの力を借りなくても300ヤード以上飛ばすダリルのパワーって本当にすごい!



◀ボールを旗に当て、そのままカップインさせることもできる。この技は「旗包み」と呼ばれているぞ(笑)。



▲「ダリル+追い風9メートル+カートでのバウンド」という条件で出した最長飛距離がこれ。なんと321.4ヤードも飛んだのだ!



◀紹介ギャルのコスチュームを変えたところ。入力に成功しても反応がないから、この画面になるまで成功したかわからないのだ。

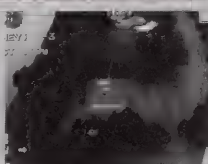
各コースはこうやって攻略せよ!

パットゴルフを除く全6コースの詳細なデータと、ハニーを使った攻略方法(編集部オススメ順)を紹介しよう。ティー位置による距離の違いもまとめてあるから、コース選びの際にも参考になるぞ。なお、トーナメントモードではセレクトボタンで順位表が表示されてしまう関係で、残っているホールのデータ(パー5のホールがいくつあるか等)がわからない。そんなときにもこのデータを役立ててほしい。



コースNo.1 グリーンカントリークラブ

No.7 PAR3 169y

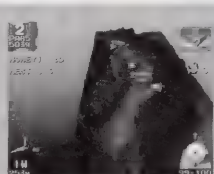


最初のコースということもあってか、難易度はかなり低め。グリーンは大きいし、障害物もないから、思い切ってピンを直接狙っていけるハズだぞ。バックスピンをかけた高い球で、ピタリとピンそばに止めるように打とう。すべてのショートホールの中で、もっともホールインワンを狙いやすいホールといっていいだろう。



◀風の強さや使用キャラによって攻略方法は微妙に変わるが、基本はバックスピンだ。

No.2 PAR5 503y



500ヤード以上あるロングホール。とはいえ、風によっては非力なキャラでも2オンが狙えるぞ。まずはティーショットをPモードで打ち、その後、2打目でもPモードを使うかどうかを判断しよう。もっとも悩むのは1WのPモードでしか届きそうにないときだろう。ただこれも、スイートスポットをとらえる自信があれば、積極的にチャレンジして構わない。コースが広いので、ここでミスしても、パーは狙えるぞ。



▲2打目をPモードの1Wで攻める。パワーMAX&スイートスポットなら2オンだ!



◀見事、2オンに成功! 距離は残っているものの、イーグルチャンスだ。

No.9 PAR5 485y



距離を考えると楽に2オンできそうだが、実際に挑戦してみると思いどおりにいかないことがわかる。その原因は、2打目地点のやや前方に存在している小高い丘にある。この丘が壁のように立ちはだかってしまうため、2打目に大きなクラブ(1Wや3W等)を使えないのだ。ここは安全策を取って池の手前に刻み、3打目で勝負するようにしよう。十分バーディーが狙えるのだから……。



▲目の前に丘が壁のようにそびえ立つ2打目地点。確実に刻んでいこう。



▲3打目は池越えとなる。池ポチャだけは絶対に避けたいところだ。

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	4	5	3	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	5	4	3	4	5
FRONT	413	492	167	354	384	379	161	369	474	378	362	153	334	452	391	171	385	486
REGULAR	421	503	174	365	395	390	169	380	485	386	371	158	342	461	405	182	400	495
BACK	432	512	184	374	413	400	179	389	494	394	382	164	353	470	410	189	405	506

ポイントQ&A

Q:雨が降るとプレイにどんな影響が出るのでしょうか? また、雨の量に、小雨や大雨といった差は設定されているのでしょうか?

A:特に顕著なのがグリーン。重くなって、ボールが転がりにくくなります。「80%程度になる」とのことですから、ふだんの3割増しくらいの力で打つ感じでしょうか。グリーン以外の所でも5%ほど飛距離が落ちるので、やや強めに打つことを心掛けましょう。なお、雨の量は一定です(当然、内部の処理も上記の1パターンだけです)。

各キャラクターの特徴を知って、コース攻略に役立てよう！

下は全10キャラの詳細なデータをまとめたもの。これをじっくりと検討した上で（飛距離以外の点にも気を配ること！）マイキャラを決めよう。表の見方は以下のとおりだ。

１Ｗ～ＳＷのところに書いてある左の数字は無風時の各クラブの飛距離。その右に書いてあるのはＰモード時の飛距離を表している。改めていうまでもないが、Ｐモードは１コースにつき12回しか使えない。残り使用回数には気をつけよう。

球筋は各キャラが持っているショットのクセを表したもの。記号を見てもらえばわかるように↑はストレート、↶はフェード、↷はドローを示している。その横の数字は曲がる度合。数字が大きくなるほど大きく曲がる（ミスショット時に目標地点からかなりずれてしまう）ようになっている。ダリルやジュリオは上級者向けのキャラクターといえるだろう。

ブレとは左右方向のブレのこと。数字が小さいほどブレにくくなっている。これが80のマリナの場合、ショット時にスイートスポットを１目盛り分はずしてしまっても、そう大きく目標地点からはずれることはない、というわけだ。

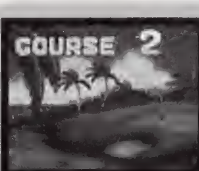
スピンはバックスピンのかかる量を示している。数字が大きいほどバックスピンがかかりやすくなる。ただし、使用クラブや風向きによってかかり方は大きく異なってくるぞ。



▲「旗包み」を決めたハニー（本誌推奨キャラ）。それ以降のキャラは、彼女に物足りなさを感じてから使い始めても遅くはないぞ。

	マリナ		カツ		ユキ		サスケ		ラルフ	
1W	216	229	220	234	225	238	230	243	234	248
3W	197	209	201	213	205	218	210	222	214	227
4W	188	199	192	203	196	207	200	212	204	216
2I	178	189	182	193	186	197	190	201	193	205
3I	169	179	173	183	176	187	180	191	183	194
4I	160	169	163	173	166	176	170	180	173	184
5I	150	159	154	163	157	166	160	170	163	173
6I	141	150	144	153	147	156	150	159	153	162
7I	131	139	134	142	137	145	140	148	142	151
8I	117	124	120	127	122	129	125	132	127	135
9I	103	109	105	111	107	114	110	116	112	118
PW	89	94	91	96	93	98	95	100	96	102
SW	65	69	67	71	67	72	70	74	71	75
球筋	↑0		↶3		↑0		↷4		↶4	
ブレ	80		85		90		95		100	
スピン	80		85		90		100		110	

	ハニー		スタッド		ダリル		ジュリオ		アイスマン	
1W	239	253	243	258	253	268	246	260	250	265
3W	218	231	222	235	231	244	224	238	228	242
4W	208	220	212	224	220	233	214	226	218	231
2I	197	209	201	213	209	221	203	215	207	219
3I	187	198	191	202	198	210	192	204	196	208
4I	177	187	180	191	187	198	182	193	185	196
5I	166	176	170	180	176	187	171	181	174	185
6I	156	165	159	169	165	175	161	170	164	173
7I	145	154	148	157	154	163	149	158	152	161
8I	130	137	132	140	137	145	133	141	136	144
9I	114	121	116	123	121	128	117	124	119	127
PW	98	104	100	106	104	110	101	107	103	109
SW	72	77	74	78	77	81	74	79	76	80
球筋	↑0		↶5		↷7		↶7		↷6	
ブレ	110		115		140		125		135	
スピン	120		125		140		130		135	



コースNo.2 ハワイアンリゾート

No.15 PAR4 320y



ふつうに攻める分には関係ないものの、あるポイントに気づくと「挑戦あるのみ！」とつい意気込んでしまうミドルホール（笑）。実は、左上に見えているカート部分にティーショットを打ち込むことで、飛距離をグンと伸ばすことができるのだ。成功しても失敗してもラフが待っているけれど、その後のフォローはそう難しくないぞ。

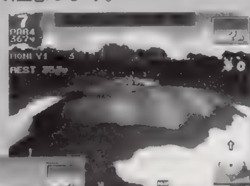


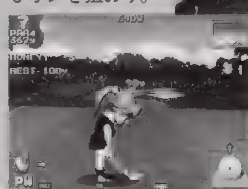
◀カートの上をボールが転がっていくという珍しいシーン。こんなこともあるんだね。

No.7 PAR4 367y

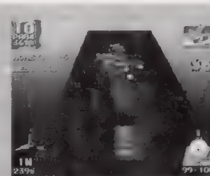


ちょうどティーショットの落下地点あたりにフェアウェイがある。１打目は確実にここまで運ぼう。ただし、この辺一帯は小高い丘のようになっている（全体図からはわかりにくいが）。そのため、ほかのホールと同じような感覚で距離を決めると丘の手前の傾斜に当たり、戻ってきてしまうことになるので注意しよう。フェアウェイをはずしてしまった場合は地形に注意。目の前の地面に当たりそうだったら、３オンを狙おう。




▲１打目は何気なく打ってしまいがち。だが、この部分は丘になっているのだ。注意しよう。◀丘の上に乗せることができれば、２打目は簡単。ピタリと寄せてやろう。

No.10 PAR4 361y



このホール、ティーショットを「まっすぐに打ち、池の手前に止める」という人がほとんどだろう。もちろんこれでも構わないけれど、左側に伸びているフェアウェイの先端を狙うのも悪くないぞ。このあたりはライがいい関係で、２打目が打ちやすくなっているからだ。池越えを強いられる２打目だけに、少しでも条件がよい場所から打ちたいところ。機会があったら、挑戦してみよう。


▲このあたりを狙って打つ人が多いはず。自分の好きな場所に落とそう。

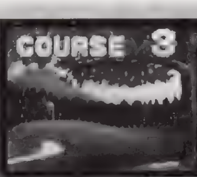

▲左端まで運ぶと、こんな好条件で２打目を打つことができるのだ。

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	4	4	5	3	4	5	4	3	4	4	5	4	3	4	4	3	4	5
FRONT	395	340	494	219	335	481	345	207	389	350	478	312	202	404	307	186	361	487
REGULAR	410	356	510	228	345	492	367	213	397	361	498	331	219	420	320	200	375	503
BACK	419	364	523	239	356	501	373	230	417	378	514	347	235	438	336	213	394	516

ポイントQ&A

Q：メモリーカードにスーパーショットが記録されますが、選択基準はどうなっているのでしょう？　せっかく「旗包み」を決めたのに、記録されなかったんですけど。

A：「ホールインワン>アルバトロス>チップインイーグル>イーグル>チップインバーディー>バーディー」という優先順位に従って記録されます。つまり、「旗包み」でチップインバーディーを決めたとしても、既に20回イーグル以上を決めていると記録されないわけです。次は「旗包み＋ホールインワン」を狙ってみてください（笑）。



コースNo.3 フジヤマカントリー倶楽部

No.16 PAR4 395y



フェアウェイの真ん中にあるバンカーがいやらしいミドルホール。バンカーを避けるように打ってもいいのだが、2打目でオンさせるためにも、ここは一気にバンカーを越えておきたい。この後にロングホールはないので、Pモードが使用可能だったらここで使ってしまうといい。グリーン周りにあるバンカーにも気をつけよう。



◀ボールを飲み込もうと待ち受けているバンカーさえ越せば、そう苦労せずにすむだろう。

No.5 PAR4 380y



ティーショットをフェアウェイ沿いに打ちたいところだが、2打目のライの悪さを考えるとオススメできない。ここは、林の中を突っ切るのがベスト（これ見よがしに道が用意されていることだしね！）。こちらのルートならライもいいし、距離的にもグリーンに近くなる関係で、アプローチショットが簡単になるからだ。ただし、ティーショットを曲げて木に当ててしまうと、とたんに大ピンチとなってしまうので慎重に。



▲ティーショットは林の間を通そう。キャラが非力だったり向かい風の場合はPモードで。



◀フェアウェイ沿いに打つと、こんな場所から2打目を打つハメになる。

No.14 PAR4 389y



レギュラーティーから220ヤードあたりのところにラフ地帯がある。ここに打ち込むとめんどうなことになるので、ティーショットを打つ前に風向きや強さなどをよくチェックしておこう。グリーンに乗っても安心はできない。丘のように盛り上がった場所がある関係で、ラインが読みにくくなっているからだ。長いパットが残ったときは、距離を合わせることだけを考えて打つといい。

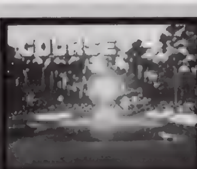


▲ティーショットでラフ地帯を越えたい。ラフの左右を狙うのもいい。



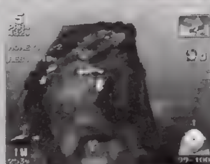
▲大きな丘が2つある。カップの位置によっては、大きな障害となるぞ。

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	4	3	4	5	4	4	5	4	3	5	4	4	3	4	5	4	3	4
FRONT	400	169	421	521	368	357	456	384	200	516	389	370	184	380	504	375	164	435
REGULAR	415	185	435	540	380	367	489	394	219	531	400	385	200	389	518	395	180	450
BACK	428	200	459	562	395	386	502	410	239	545	420	400	215	415	529	405	195	458

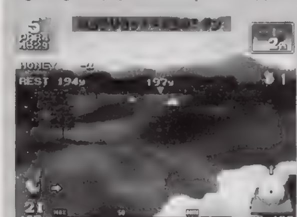


コースNo.4 ユナイテッドカントリー

No.5 PAR4 432y

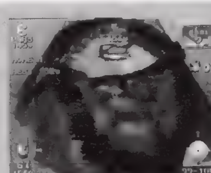


距離のあるミドルホール。いやらしい位置にバンカーがあるため、いかに正確なティーショットを打つかがポイントとなる。バンカーを越してしまうのが理想だが、強い向かい風が吹いている場合はなかなかむずかしい(とくに非力なキャラ)。そんなときは頭を切り替えて「3オン1パット」狙いでいこう。無理は禁物なのだ。



◀うまくバンカー越えに成功しても、グリーンまでは、まだかなりの距離が残ってしまう。

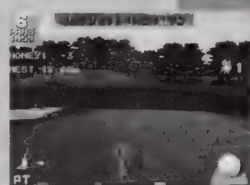
No.6 PAR3 145y



池に浮かぶ小島を目掛けて打つことになるショートホール。グリーン周りにきつい傾斜がついている関係で、グリーンをはずすとパーを取るのも難しくなる。グリーン上の傾斜もきついので、少しでもカップの近くに乗せたいところだ。ただし、グリーンに乗せても安心しないこと。とくにカップの位置が傾斜のきつい右上にあったなら、パワー調整に細心の注意を払おう。そうしないとグリーン外まで転がってしまうぞ。

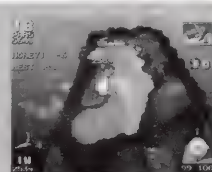


▲グリーンをはずすとてもやっかい。しっかりと風の計算をして、確実にオンさせたい。



◀グリーン上にもきつい傾斜が！ 強く打ちすぎると外まで落ちてしまう。

No.18 PAR5 564y



ハニーであっても、強い向かい風が吹いていない限り2オンが狙える（＝イーグルチャンス）というサービスホール。ルートは2つあるが、狙うのはもちろん左側の池越えルートだ！ ティーショットで先の方を狙いすぎると、ミスショット時に池ポチャしてしまう。また、逆に目標が手前すぎると、予想以上に飛んだとき林に入り、2オンが狙えなくなってしまう。これらには気をつけよう。



▲風によってはPモードを使ってもフェアウェイまで届かないことも…。



▲見事、2オン！ 2打目のライ次第ではアルバトロスだって狙えるぞ。

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	4	5	4	3	4	3	4	5	4	4	4	3	5	4	4	3	4	5
FRONT	397	514	338	191	421	118	367	468	392	443	380	162	505	386	369	142	353	553
REGULAR	413	530	352	217	432	145	382	498	398	465	409	184	535	397	404	158	369	564
BACK	425	551	367	230	445	184	404	520	420	485	430	195	556	413	450	175	389	586

ポイントQ&A

Q：コスチューム変更（1人プレイ時にYUKI3のコスチュームを使う等）は可能ですか？ また「5コースモード」のパスワードはどういう意味があるのですか？
A：残念ながら変更できません。1Pプレイ時以外のコスチュームは、ストロークプレイ等の多人数プレイ専用なのです。また、「5コースモード」終了時に表示されるパスワードにも意味はありません（当初はキャンペーン等を考えていたそうです）。今後、これを使ったキャンペーンが催される可能性もゼロではありませんが……。



コースNo.5
ベガスデザートカントリークラブ

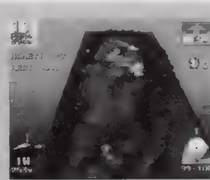
No.1 PAR4 439y



ティーショットは木を迂回するように（木の右奥あたりに）打つのがベスト。ただし、非力なキャラを使っている場合は、木の手前に刻んでみるのも悪くない。そして2打目を、木の間を通すように打つのだ。グリーンが低い位置にある関係で、飛距離的な問題がないのもポイント。マリナやカツでは、こう攻めざるを得ないしね。


◀間を狙おう。直前に木があるときは横を向き、ボールを叩く位置を変えて曲げるといい。

No.11 PAR4 394y

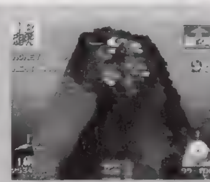


ティーショットでどこを狙うかがポイントになってくる。フェアウェイ沿いに打ちたくなるが、それはオススメできない。落下地点の辺りは地面が大きく盛り上がっていて、2打目が打ちづらくなるからだ。ここはPモードを利用してでも、右奥のフェアウェイまで飛ばそう。非力なキャラを使っているときはティーショットにロングアイアンを使い、3オン狙いでいくのもいい。最初の段階で、戦略を立てることが大切だ。

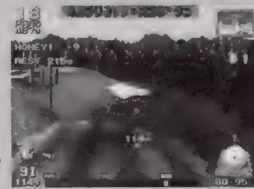



▲これが問題の丘。このあたりに打ってしまうと、2打目は出すだけになっちゃうぞ。
◀丘を越えることができれば、2打目は楽になる。うまくピンに寄せよう。

No.18 PAR5 487y

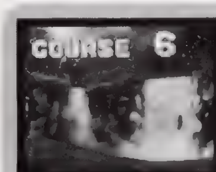


風向きさえよければハニーでも2オンが狙える。ティーショットの落とし場所は大きく分けて2カ所あるが、ここでは右側のルートをオススメしておく。その場合、最短距離にこだわらないこと。フェアウェイ内の左側に行ってしまうと、木がじゃまになってしまうからだ。2打目はやや右を向き、ボールの右側を叩いてカーブさせるといい（ショットのインパクト位置は中央のままでOK）。


▲2オンできそうもなかったら、この辺に2打目を落とすようにしよう。


▲グリーン周りにはかなりきつい傾斜がついている。確実に乗せること。

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	4	3	4	4	4	5	3	5	4	4	4	3	4	5	4	4	3	5
FRONT	426	219	397	292	382	439	169	518	345	379	373	189	360	536	281	369	158	474
REGULAR	439	235	413	307	397	459	184	545	364	394	394	204	375	551	297	384	175	487
BACK	454	254	426	323	410	481	200	580	384	396	417	219	391	564	309	400	184	503



コースNo.6
エキストラコース

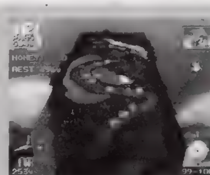
No.13 PAR3 153y



直接ピンを狙いたいところだが、グリーン手前にある木がじゃまをしている。ここは頭を切り替えて、左に見えているフェアウェイを狙って打とう。ここにはかなりきつい傾斜がついているから、ボールはワンバウンドした後、グリーンに向かって転がっていくぞ。仮にグリーンに乗らなかったとしても、楽にフォローできるのだ。


◀こんな感じが理想。直接ここにぶつけるためには、やや奥を狙う必要がある点に注意。

No.12 PAR5 504y



狭くてコブだらけのフェアウェイにバンカーがたくさん配置されているという、難度の高いホール。ボールにバックスピンをかけて、ピンポイントで狙っていこう。ティーショットも含め、ショットはすべて落としどころをキチンと決めてから打つこと（アバウトに打ったところで、好結果はそう期待できないのだ）。グリーン周りは平坦だが、グリーン自体が極端に小さい関係でアプローチショットの正確さも大切だぞ。

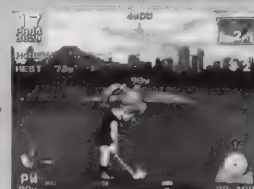



▲ティーショットはこのあたりに落とすといい。距離よりも正確さの方が求められるのだ。
◀グリーンはこんなに小さい。「4オン1パット」のパー狙いでも十分だ。

No.17 PAR4 382y



ロケットの形をしたホール。一見すると楽そうだが、実際にプレイしてみるとコースレイアウトの凶悪さを実感できる。ティーショットはそう悩む必要がない。木に当たらぬ程度に、左右どちらかにずらしておけばいいからだ。問題は2打目。グリーンにはきつい傾斜がついていて、中央に止めない限りこぼれ落ちてOBになってしまう。バックスピンをかけて、確実に止めるようにしよう。


▲バックスピンをかけやすくするため、2打目を刻むという戦法もある。


▲グリーンは曲面だけで構成されている。力加減がとても難しいのだ。

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	5	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	5	3	4	5	3	4	5
FRONT	485	345	391	184	430	406	306	339	131	386	116	496	145	353	510	169	362	498
REGULAR	498	360	410	200	446	421	323	353	169	402	131	504	153	369	526	182	382	509
BACK	507	373	428	215	459	437	335	368	182	417	145	512	164	391	539	197	402	517

ポイントQ&A

Q：1人が2キャラを使ったり、COMをパートナーに指定しての4人対戦を楽しんでいます（合計点で競う）。ほかにもおもしろい遊び方があったら教えてください。
A：『みんゴル』の広報を担当されている方から「"2人でペアを組み、1キャラを1打ずつかわりばんこにプレイする"というルールで大会を行なったとき、それまで仲の悪かった人たちがやたらと協力し合い、仲良しになりました。」という、心暖まる話を聞くことができました。こんな遊び方も楽しそうでいいですね。

ロックマンX4

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最終ボスの直前に登場する、巨大なカマ投げつけてくるボスに安全地帯があるってこと知ってた？　カマを上手く誘導してそこへ入り込みつつ戦うと、なんとノーダメージで倒すことも可能だぞ。もちろんエックス、ゼロのどちらのキャラでも有効なので、探してみてね。ヒントは「カマが壁に刺さるように誘導！」。　（Z佐藤）

これから始めようと思っている初心者さんから、すでにゲームをクリアしている上級者さんまでバッチリ役立つ、見所満載の攻略法＆情報をお届けだ。

発売中	▶¥5,800 限定版¥6,800 ▶カプコン
ACT	▶MC（1ブロック）

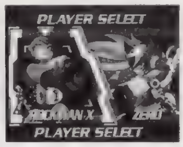
攻略法からウラワザまで、まるごと大紹介！

8つのステージに待ち受けるボスの倒し方や隠されている特殊アイテムの場所。さらにアッと驚くウラワザまでを完全網羅！「X 4」のすべての謎を徹底解析。これをしっかりチェックしていけば、アイテムの取り残しもなくなるはず。プレイするなら完全クリアを目指すベシ。



◀すでにクリアしちゃった人も、これを参考にもう一度チャレンジしてみてね。

◉まずはキャラ選びから

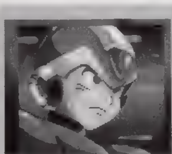


『X 4』ではエックスとゼロの2人から使用キャラを選ぶことが可能。それによってストーリーや攻略法が異なる。

▶エックスは飛び道具。ゼロは剣。2人は攻撃方法も違うのだ。

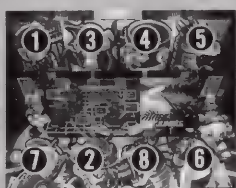


エックスでスタートするのがポイント



エックスの武器は飛び道具なので、敵に接近しなくても攻撃が可能。また、次のボスの弱点武器が入手できるルートもちゃんとあるので戦いもラクだ！ぜひオススメルートで戦おう。

オススメのクリアルート

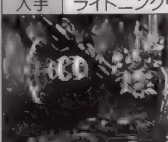


◀①さえクリアできれば勝ったも同然。一気に進め！

クリアルート対応！　ボスの撃破法

①ジャングルステージ

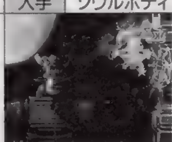
ボス	ウェブ・スパイダス
弱点	ー
入手	ライトニングウェブ



攻撃はタメ撃ちを使用。ネットはボスが撃った瞬間に、ボスの真下をダッシュで抜けるようにすれば避けられるぞ。

②バイオラボラトリーステージ

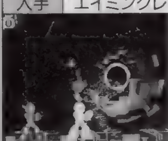
ボス	スプリット・マッシュラーム
弱点	ライトニングウェブ
入手	ソウルボディ



ボスが壁に張り付いたら、こちらも一緒にジャンプ。弱点武器を使って攻撃する。これだけ！　とにかく楽勝なのだ。

③サイバースペースステージ

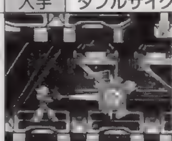
ボス	サイバー・クジャッカー
弱点	ソウルボディ
入手	エイミングレーザー



ボスは必ずこちらに重なるように出現。接触するとダメージになるので常に左右に移動し続けよう。攻撃は弱点武器で！

④エアフォースステージ

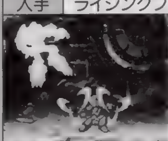
ボス	ストーム・フクロウル
弱点	エイミングレーザー
入手	ダブルサイクロン



ボスの体当たり攻撃は、上部の足場も利用して避けていこう。弱点武器は照準を合わせないと発射されないので注意だ。

⑤ボルカノステージ

ボス	マグマード・ドラグーン
弱点	ダブルサイクロン
入手	ライジングファイア



弱点武器を1発当てると、ボスの行動パターンは限定され完全にハマる。ボスまでたどり着ければ勝利となるだろう。

⑥スノーベースステージ

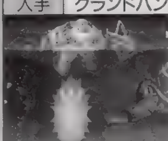
ボス	フロスト・キバトドス
弱点	ライジングファイア
入手	フロストタワー



ボスが突進してきたら壁を登ってジャンプし背後へと脱出。冷気を吹いたら接近して攻撃。このパターンで押しまくろう。

⑦マリンベースステージ

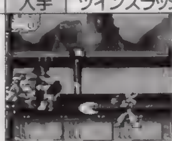
ボス	ジェット・スティングレン
弱点	ライジングファイア
入手	グランドハンター



ボスが画面に現れたとき、ボスと背後の壁との間に隙間ができる。垂直ジャンプしてそこに入り、弱点武器で攻撃だ。

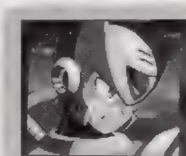
⑧ミリタリートレイン

ボス	スラッシュ・ビストレオ
弱点	グランドハンター
入手	ツインスラッシャー



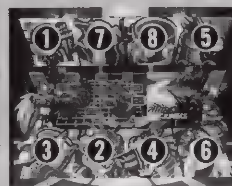
弱点武器を当てるとボスは突進してくるので、その頭上をジャンプで跳び越えよう。あとは、この繰り返しでOKだ。

ゼロはエックスをクリアしたあとに！



剣の威力はあるけど攻撃間合いは狭い。敵に接近しないと当たらないので戦いはエックスよりもテクニカルになる。そんなわけで、いきなりゼロを選択するのはちょっと無謀かも！

オススメのクリアルート

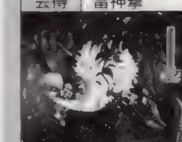


◀この順番に進めていくのが一番ベストだろう。

クリアルート対応！　ボスの撃破法

①ジャングルステージ

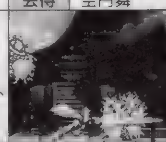
ボス	ウェブ・スパイダス
弱点	ー
会得	雷神撃



基本的な行動パターンはエックスと同じ。ボスのネットをダッシュ移動で避け、チクチクと攻撃を加えていこう。

②バイオラボラトリーステージ

ボス	スプリット・マッシュラーム
弱点	雷神撃
会得	空円舞



幻影を使った体当たりは、反対側の画面端で単にジャンプしてれば避けられる。ボスが降りてきたら弱点技で攻撃しよう。

③マリンベースステージ

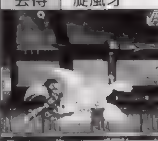
ボス	ジェット・スティングレン
弱点	ー
会得	飛燕脚



エックスと同じくボスと壁との隙間にジャンプし、攻撃を加える。ボスのエイ型ミサイルは、こまめに破壊していこう。

④ミリタリートレイン

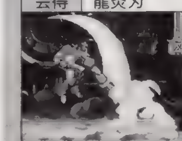
ボス	スラッシュ・ビストレオ
弱点	ー
会得	旋風牙



ダッシュ移動を多用し、常に逃げ回ること。攻撃のチャンスはボスの踏みつけ攻撃を避けたあとだ。強引な押しは禁物！

⑤ボルカノステージ

ボス	マグマード・ドラグーン
弱点	ー
会得	龍炎刃



ライドアーマーの「ライデン」はボスまで持っていくことができる。弱点技がないので、これを活用して攻撃だ。

⑥スノーベースステージ

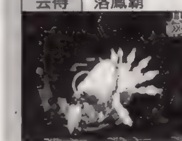
ボス	フロスト・キバトドス
弱点	龍炎刃
会得	氷烈斬



エックスとパターンは同じ。弱点技を当てたらすぐに壁を登る。そしてボスの頭上を跳び越え、背後へと脱出しよう。

⑦サイバースペースステージ

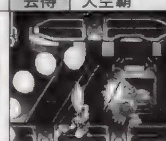
ボス	サイバー・クジャッカー
弱点	龍炎刃
会得	落鳳覇



常に左右に移動しつつ、ボスの出現を待つ。出現したら弱点技を当てよう。ほとんどノーダメージで倒せるだろう。

⑧エアフォースステージ

ボス	ストーム・フクロウル
弱点	落鳳覇
会得	天空覇



攻撃を避けながらボスが降りてくるのを待つ。弱点技はボスを引きつけてから出すこと。複数の弾が当たり効果大！

ポイントQ&A

Q：バイオラボラトリーステージの中盤で待ち受ける「跳ね上がるトゲトゲの中ボス」が倒せません。特殊武器などを使わなくても勝てるのですか？

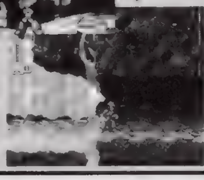
A：戦闘開始直後、左右どちらでもいいから一番端へ移動。中ボスが跳ね上がってくるのを見計らい移動して攻撃する。2回目は破壊された床のギリギリ端に立つ。その位置で待っていると中ボスは1回目と同じ場所に跳ね上がる。そこを狙って攻撃するのだ。これを左右で繰り返せば楽に撃破できるだろう。

4つのパーツ、ハート(ライフアップ)、サブタンクの場所

エックスの戦闘力を上げるパーツと、超役立つ特殊アイテムの隠し場所を完全紹介だ。アイテム名の略称は、ハート：ライフアップ、Eタンク：エネルギータンク、Wタンク：武器エネルギータンク、EXアイテム：エクストラアイテム。

ジャングルステージ　入手アイテム　ハート、フットパーツ


◀燃える部分は、木の色が変わっている。見落とすな。


▶右の壁に注意しながら降りればすぐに見つかるはず。

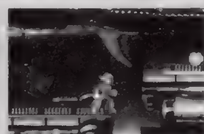
ステージ前半。水の流れに沿って下方へ進むエリアの右側の壁には隠し部屋がある。そこを奥に進むとフットパーツが入手できるカプセルが隠されているのだ。フットパーツを入手すると、空中ダッシュとホバリングが可能になる。最初にここを訪れたら必ずゲットしておこう。

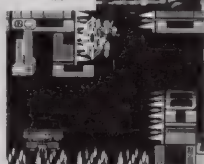
ステージ後半。木を登ったり降りたりしながら進んでいくエリアには、ライジングファイアや龍炎刃で燃やすことができる木がある。その燃える木のどれかにハートが隠されているぞ。片っ端から燃やして探してみよう。

エアフォースステージ　入手アイテム　ハート、アームパーツ

ステージ前半。頭上から照射される極太レーザーによって破壊される足場の上にハートが置いてある。足場が破壊されてしまうと、このハートは画面外へ落下してしまうぞ。ダッシュジャンプで足場へ渡り、素早くゲットしよう。

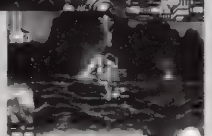
ステージ後半。移動する足場に乗って針の床を進むエリアの一番奥に、上方への通路が開けている場所がある。ライトニングウェブを使って通路を上方に進むと隠し部屋があり、アームパーツが入手できるのだ。アームパーツはタメ撃ちよりプラズマ弾の方が使い勝手がいいぞ。


▶上部からレーザーが発射される前にゲットしよう。


◀ライトニングウェブを使って、左上部にジャンプ！

ボルカノステージ　入手アイテム　ハート、ボディパーツ


◀崖のギリギリからジャンプしないと届かない。


▶上の壁に張り付き、さらに上へと登っていこう。

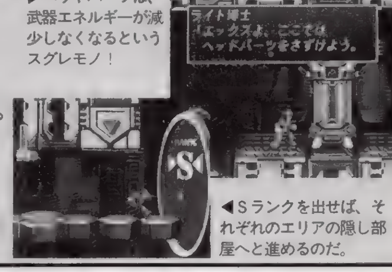
ステージ後半。レプリフォースのライドアーマーを倒して崖を登っていくエリア。その崖の頂上から画面左へ向かってダッシュジャンプをすると、ハートをゲットすることができるぞ。

ステージ後半。ライドアーマー「ライデン」が置いてあるエリア。ライデンに乗った状態でジャンプし、さらに上へ跳び上がるとボディーパーツが隠された場所へたどり着ける。ただ、ここにある壁はアームパーツを使ったツインスラッシャーのタメ撃ちでないと破壊できない。パーツとツイン～を揃えてから来よう。

サイバースペースステージ　入手アイテム　ハート、Eタンク、ヘッドパーツ

ステージ前半の3つのエリアでSランクを出すと、それぞれ違ったアイテムが入手できる。エックスの場合、1つ目でハート。2つ目でEタンク。3つ目ではヘッドパーツ。ゼロの場合は、1つ目で1UP。2つ目でハート。3つ目でEタンクとなっている。ランクは、そのエリアのクリアタイムで決定するので、時間を気にしながら爆進しよう。

▶ヘッドパーツは、武器エネルギーが減少しなくなるというスグレモノ！



◀Sランクを出せば、それぞれのエリアの隠し部屋へと進めるのだ。

スノーベースステージ　入手アイテム　ハート、Wタンク、EXアイテム

ステージ前半の天井の上にはハート。中盤にはEXアイテム。後半の氷の中にはWタンクがある。注意深く進んでいこう。


▲炎で氷壁を破壊し、ハートを入手。

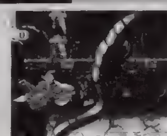

▲雪の足場の一番右奥にはEXアイテムが。


▲氷の中にWタンクが隠されている。

マリンベースステージ　入手アイテム　ハート、Eタンク

ステージ前半。上下2段になっている場所の下の段にハートが置いてある。上段から落下しながら、ダッシュをかけて入手しよう。

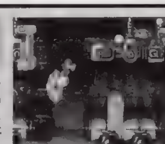
ステージ後半。Eタンクは上下2段になっている場所の上の段に置いてある。コンテナを破壊しないと取れないのでダッシュを忘れずに！


▲落下しながらダッシュをし、ハートを入手。


▲Eタンクは、ジャンプ後にダッシュだ。

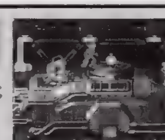
バイオラボラトリーステージ　入手アイテム　ハート

ステージ中盤。落下する足場の上段にはハートが置いてある。そこへ登るには、ライトニングウェブか空円舞（2段ジャンプ）が必要。まずは足場を落下させてから、じっくり取りに行こう。


◀ライトニングウェブをこの位置に張って登ろう。

ミリタリートレインステージ　入手アイテム　ハート

ステージ後半。ライドアーマー「ライデン」入手後の列車の上に、唐突に置いてある。普通にプレイしていれば間違いなくゲットできるだろう。まず最初にココを訪れるのもイイかも！


◀唐突に置いてあるので、絶対に気付くはず。

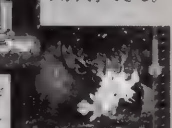
2つのウラワザを公開だ!

エックス　アルティメットアーマーを入手!

コマンド	
1	プレイヤーセレクトでエックスにカーソルを合わせる
2	⊗ボタンを2回押して、✚キーの左を6回押す
3	L1とR1ボタンを押しながらキャラを決定する

上のコマンドが成功すると、エックスの股と腕の色が薄紫色（通常は水色）になる。変化していなかったらやり直そう。


◀手近なカプセルで、1度に全パーツが入手できる。


▶R2ボタンでギガアタックが出し放題。もう無敵！

ゼロ　隠しカラーで遊ぶ

コマンド	
2	プレイヤーセレクトでゼロにカーソルを合わせる
3	R1ボタンを押しながら、✚キーの右を6回押す
3	⊗ボタンを押しながらキャラを決定する。

上のコマンドが成功すると通常では赤色の部分が黒くなり、髪の毛の色も変化するのだ。能力的には、通常とまったく変わらないが、とりあえずカッコイイ。これでもう1回チャレンジだ。


▲能力は変わらないが、なんか強くなった感じ。試してね。

アーマーにはこんなウラ設定が!

アルティメットアーマーとは戦闘能力を高めるという目的のためだけに開発された強化アーマー。装着者の潜在能力を飛躍的に高め、戦闘力を大幅に上げられるようになっている。腕に装着されたパーツは、エックスバスターをブレード状にエネルギー変換し、常に実体化させておくことができる。またパーツは分離、合体が可能。ライドメカとして上に乗り、長距離を高速で移動することもできる……ようだった。う～ん残念！　大部分は設定だけに終わった……。


▶ゲームでは再現されなかったパーツの脱着&ライドメカとしての機能が限定版のキットで楽しめる。

ポイントQ&A

Q：ライドアーマーのライデン（陸上タイプ）とイーグル（飛行タイプ）が、どうも上手く乗りこなせません。有効的な戦い方を教えてください。

A：まずライデンはジャンプ斬りが強力。ピョンピョン跳ねながら移動し敵を攻撃していこう。イーグルはジャンプ中に、もう一度ジャンプボタンを押すことでホバリング飛行が可能。またホバリング中なら、ショットをためた状態での移動もできるので攻撃しやすくなるぞ。これらの性能を存分に利用しながら戦っていこう。

エルフを狩るモノたち ー完全版ー

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＴＶアニメ版のストーリーが基になっていると聞いて、ＴＶで見たのと同じ話じゃしょうがない、と思っている人はいないかな？実はこのゲーム、選択肢によってはオリジナルの展開も用意されているのだ。「エルフ〜」のファンを自負していながらまだ遊んでいない人がいれば、この機会にぜひプレイしてみよう！　（岩のじ）

アニメ版のストーリーを完全再現した『エルフを狩るモノたち ー完全版ー』を徹底攻略！　チャートを参照して、すべてのエンディングを見るべし！

発売中	▶¥7,800　▶アルトロン
AVG	▶MC(1ブロック)

すべてのストーリーを楽しむために、ゲームの完全チャートを大公開!

◉選択肢の答えでルートが変化するのだ!



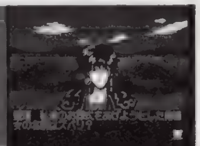
▲チャートを参照して、見たいルートに進めるように選択肢を選ぼう。

このゲームの見どころは、ストーリーに３つのルートが用意されていて、それぞれのルートに内容の違った結末が待ち受けていること。３つのルートのつながりと、シナリオ分岐のキーになる選択肢を右のチャートでフォローしておいたので、このページを参考にすべてのストーリーとエンディングを楽しんじゃおう！

◉全７種類のミニゲームを大攻略

ここではゲーム中に挿入される、７種類のミニゲームを攻略するぞ。中には直感と運だけでクリアするものもあるけれど、ゲームの成績が本編の流れを左右するようなことはないので安心して楽しんでほしい。

【『エルフ〜』超カルトクイズ】
「エルフ〜」の超カルトなクイズが10問出題される。間違えば即アウトだ。メディアワークス刊の「完全アニメファンブック」を見ながらなら、全問正解は確実（笑）。



【ミケルーレット】
シャッフルされる５つの熊のヌイグルミの中から、本物の"ミケ"を見つけだせばクリア。このゲームは完全に直感と運。これだと思うヌイグルミをチョイスしよう。



【９パズル】
９つのパーツをスライドさせつつ、１枚の絵を完成させる。とどのつまり15パズルの縮小版。15パズルと同じ要領で、隅の方からパーツを合わせていけば解けるハズだ。



【神経衰弱】
ルールに関する説明は不要だろう。呪文付きエルフを５人見つけられたら無条件にクリアなので、呪文付きエルフのカードがある場所は特にしっかり覚えておこう。



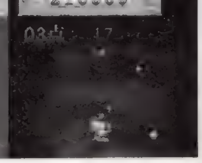
【まるばつ】
画面の左側から飛び出してくる顔を見て、淳平なら○ボタン、愛理なら×ボタンを押す。スピードが上がってもあわてずに、落ち着いて顔を見分けるのが高得点の秘訣だ。

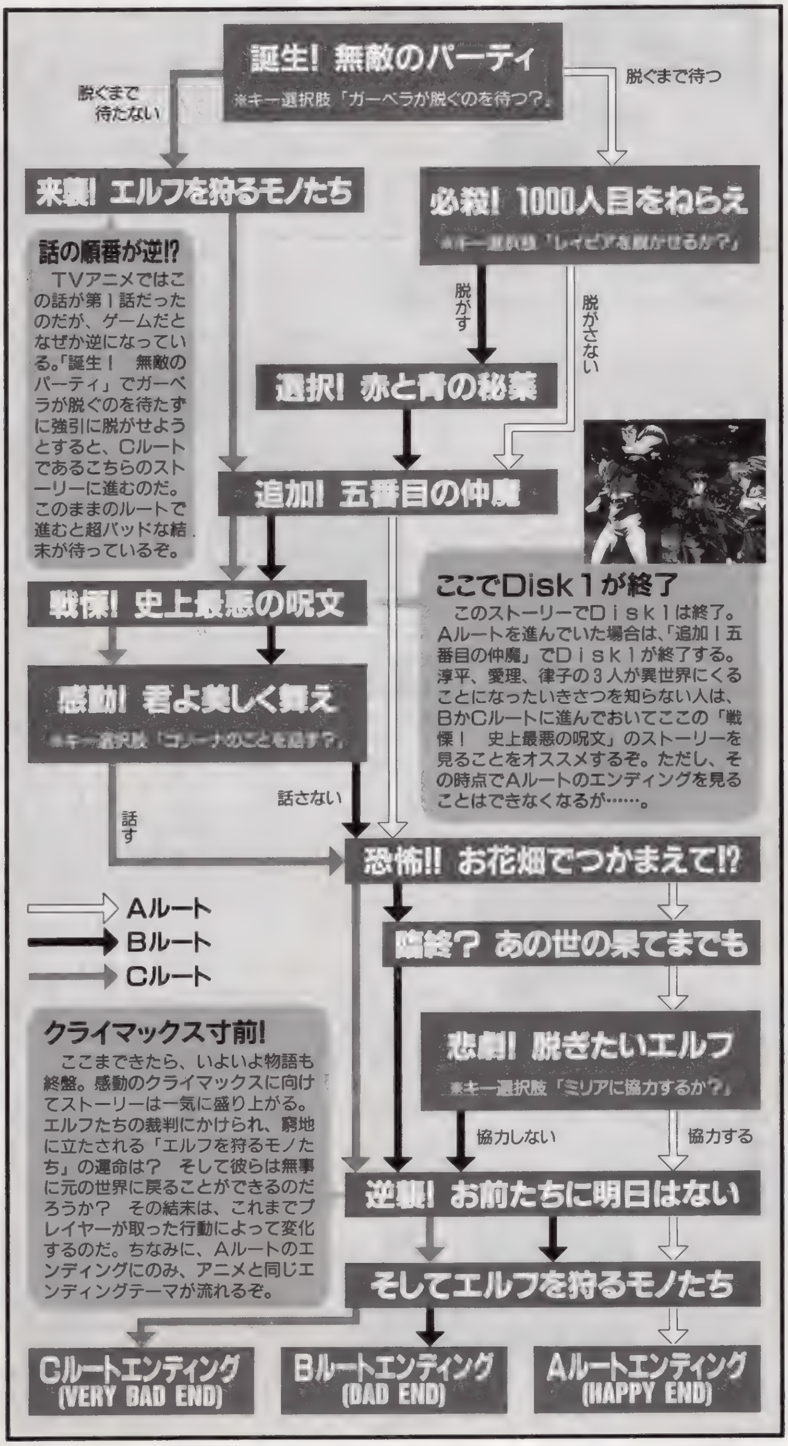


【スロット】
20回のチャンス以内に、30万G以上を獲得すればOK。１回のスロットで１万５千以上を出せばいいわけだ。スロットは目押しがきくので大きい数字を狙って止めよう。



【マンドラゴラ】
９つの穴から次々と頭を出すマンドラゴラを、モグラ叩きの要領で素早く叩こう。制限時間が減るにつれて、マンドラゴラの出現数は増えるので、後半が勝負のカギだ。





話の順番が逆!?
ＴＶアニメではこの話が第１話だったのだが、ゲームだとなぜか逆になっている。「誕生！　無敵のパーティ」でガーベラが脱ぐのを待たずに強引に脱がせようとすると、Ｃルートであるこちらのストーリーに進むのだ。このままのルートで進むと超バッドな結末が待っているぞ。

ここでDisk１が終了
このストーリーでＤｉｓｋ１は終了。Ａルートを進んでいた場合は、「追加！五番目の仲魔」でＤｉｓｋ１が終了する。淳平、愛理、律子の３人が異世界にくることになったいきさつを知らない人は、ＢかＣルートに進んでおいてここの「戦慄！　史上最悪の呪文」のストーリーを見ることをオススメするぞ。ただし、その時点でＡルートのエンディングを見ることはできなくなるが……。

クライマックス寸前!
ここまできたら、いよいよ物語も終盤。感動のクライマックスに向けてストーリーは一気に盛り上がる。エルフたちの裁判にかけられ、窮地に立たされる「エルフを狩るモノたち」の運命は？　そして彼らは無事に元の世界に戻ることができるのだろうか？　その結末は、これまでプレイヤーが取った行動によって変化するのだ。ちなみに、Ａルートのエンディングにのみ、アニメと同じエンディングテーマが流れるぞ。

ポイント Q&A

Q：ＰＳ版の「エルフを狩るモノたち」には、ＳＳ版にあったようなオマケのモードはないのですか？

A：もちろん、ＰＳ版にもちゃんとオマケのモードが用意されているぞ。ルートＡのエンディングに到達すると、スタッフロールのあとに「データをセーブしますか？」と聞かれるのでまずクリアデータをセーブしよう。そこで１度タイトル画面に戻り、クリアデータをセーブしたファイルをロードするとオマケモードに入れるのだ。

JetMoto
ジェットモト

障害物、ジャンプ台、段差、落下など、なんでもアリの豪快コースが魅力!
近未来のエアバイクにまたがって、ハチャメチャレースに挑戦してみよう!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

一言で表現するなら、このRCGは〝おもしろい〟というよりも、〝おかしい〟ゲームだ。確かに、RCGとしては大味過ぎるところもあるけれど、ハチャメチャなコースの設定やミスったときの演出には、笑いを誘う魅力が秘められている。プレイするときには、ぜひそんなところも見逃さず楽しんでほしいな。（城イドム）

発売中	▶¥5,800　▶SCEI
RCG	▶MC（3ブロック）　▶2P対戦可

豪快コースと個性派ライバルをパワフルな走りでブッちぎれ!

たくさんの個性派キャラがひしめく『ジェットモト』だが、これからプレイを始めるという人には、ハンドリングや安定性に優れた〝ダコタ〟がオススメ。彼女で十分に腕を磨いてから、好みに合わせてスピード（あるいは重量）に優れたキャラなどを探すようにしてみよう。なお、このゲームではスピードを出しすぎると避け切れない障害物なども多数登場するので、むやみな加速は禁物だ。また、コーナーリングに役立つ〝フック〟は、発生装置（塔）との距離が近すぎても遠すぎても、効果が薄くなってしまう。適度な距離（バイク3台分くらいの間隔）を体で覚えよう。



◀初心者にはこのダコタがオススメ。操作のしやすさがグーなのだ。

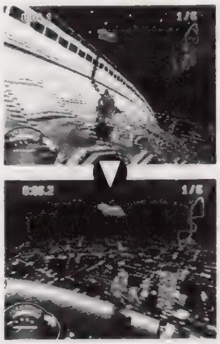


◀こんな標識を見たら素直に従おう。そうしないと、クラッシュは必至だぞ。

◉ショートカットで最速を目指せ!

コース横の壁がない場所の中には、大胆なショートカットができるポイントも隠されているぞ。写真では〝NIGHTMARE〟でのショートカットを紹介しているけれど、このコースは常に落下と隣合わせなだけに、うまく決められたときの爽快感もなかなかのものだ。ほかにも〝CLIFFDIVER〟での、モアイ像直後のカーブで右手の海を突っ切ったり、フック5連続エリアのあとに控えた連続S字の場所で、思いきってコース外に飛び出して直線的に走り抜けたりすれば、驚くほどタイムを短縮できるぞ。主なショートカットの名所はこんなところだけれど、ちょっとした効果が期待できる場所はほかにもあるので探してみよう。なお、一度ジャンプしてしまうと飛距離や飛び続ける方向はほとんど制御できないので、よく考えてからダイブするようにしよう。

▼〝NIGHTMARE〟のスタート後、コースの左外側へ突っ込む。



▲成功すれば、大胆なショートカットを決めることができる。

◉トリック技を狙うのもアツい!

オプションで〝STUNT RACE〟をONにすると、レース中に決めたトリックを評価してもらえるぞ。この設定では1つのトリックにつき、レベル1でターボ1回追加、レベル2でターボ全回復、レベル3で摩擦がなくなる、レベル4でマシンがロケットレーサーになる、という特典が与えられるので難しいトリックを決めるほど有利にレースを進められる。ジャンプ直後に「✚キー右上＋R2を押し続ける」という操作をすればターボ全回復のワザも決めやすいので、軽量級バイクを使って試してみよう。ちなみに、ジャンプ中に✚キー下を押すと、重心が後ろに移って高さと距離を伸ばせ、逆に✚キー上を押すと重心が前に移って、距離は伸びないながら安定したジャンプができるぞ（通常の走行時に✚キー上で、若干のスピードアップが得られる点も覚えておこう）。

▼ジャンプ中に華麗なトリックを決めれば…。



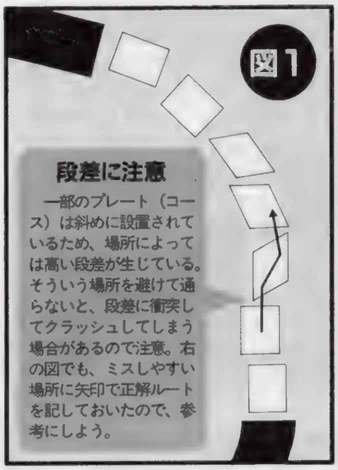
▲1発でターボ使用回数を全回復させることもできるぞ。

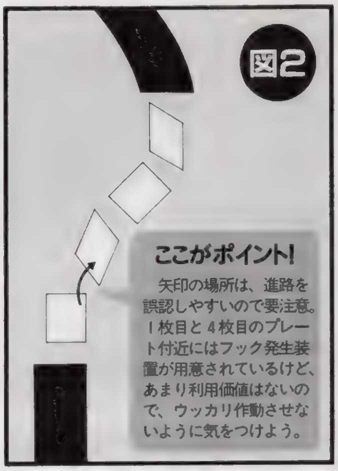
◉最難関コース〝NIGHTMARE〟を攻略!

〝NIGHTMARE〟は全コース中でもっとも走破の難しいコースで、中でも2ケ所存在する〝コース断続エリア（プレートでコースが形成されている場所）〟は一番の難関になるぞ。プレートのだいたいの配置とクリアのコツを下図で解説してみたので、必ず目を通しておこう。なお、2つ目の〝コース断続エリア〟後の落下ポイント（ジャンプで飛び越える場所）では、右手に見えるプレートに目を奪われがちだけれど、ここでは上空に用意されたフックを使うのが正解だ（フックを長く作動させ過ぎてもダメなので注意）。さらにその後に控える右への急カーブや、ゴール直前の左カーブでは、カーブ直前でバイクが浮いてしまい、コースアウトしてしまう危険性も高い。軽量級バイクを使っている人は、フックなどを上手に利用して、うまく切り抜けよう。



▲写真は、下で紹介している2ケ所の〝コース断続エリア〟を突破したあとの場所。ここでは、上空に見えるフック発生装置を使うのが正解。





隠しワザを利用してみよう!



▲ニューアングルを使用したところ。一度は試してみる価値あり、なのだ。

難易度〝Professional〟でフルシーズン優勝を飾ると、各チームごとに異なる隠しコマンド（同じチームでも1回目と2回目は異なる）が表示されるけれど、このコマンドの利用法は次の通りだ。オプションで難易度を〝Professional〟、ラップ数を〝6〟に設定してからタイトル画面にもどり、右下のコマンドを入力。〝Code Enabled〟というメッセージが出てから、右表で紹介している9つの隠しコマンドを入力すれば、それぞれの隠しワザを使用できるぞ。

▼下のコマンドを入力すれば、〝Code Enabled〟と表示される。



×××□△△□△

ターボが無限に使える	△×→R2↑□↑△
摩擦が軽減される	↑R2 R1 →L1□→→
ハンドリングがアップ	↓×←L1←→←→
スピードがアップ	△↑↑L2 L2 ↑↑↑
スタント得点が2倍に	→↑×L2△×R1 R2
摩擦がなくなる	□L1△→L1↓R2△
空中ブレーキが使用可	R1 R2 →L2↑×↑×
ニューカメラアングル	△↓□△L1 L1 R1 R1
2P対戦で敵車が登場	×□R2×△L2→↑

ポイント Q&A

Q：キャラ性能のハンドリングや加速性能は意味もわかりやすいんですが、〝WEIGHT（重量）〟の効力がイマイチ理解できません。これってどんな意味があるんですか？
A：軽量級バイクは加速もよく、ジャンプも高く遠くに跳ぶことができる。対して重量級バイクは障害物やライバルとの接触に対して横転しにくく、波の悪影響も受けにくい特性を持っている。また、重量級バイクはストレートは速く、シャープターンには弱いという特徴もあるので、これらを頭に入れて走りこなすようにしよう。

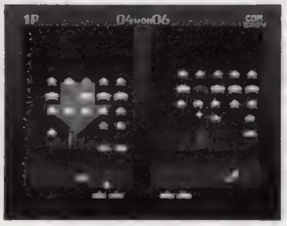
スペースインベーダー

懐かしの『インベーダー』が復活！　今回はそのアレンジ版の対戦モードを中心に攻略だ。

発売中 STG
▶¥2,800
▶タイトー
▶MC（1ブロック）

対戦で勝つための基本テクを伝授!!

対戦相手を攻める基本は、相手側のインベーダーの列を下げる効果のある色つきのインベーダーを活用すること。色の変わるインベーダーの位置は変わることはないし、色の変わる順番も一定（白▶赤▶水色▶黄色▶緑）なので、覚えてしまおう。「赤」のときを狙って撃てば、かなり勝率がアップするぞ。



◀色ごとの役割と順番を覚えて、対戦時に役立てていこう。

◉UFOをうまく使うのがポイント

次に、一発逆転を狙える大技を伝授しよう。まず、インベーダー群に２列くらいの縦穴を開け、それ以降はなるべくインベーダーを撃たないようにしてワザと砲台に接近させる。次にＵＦＯが来たら、その隙間から確実に撃ち落としてフィールドを相手と交換。仕上げに、赤色のインベーダーを撃って追い討ちをかければＯＫ。ただしＵＦＯは両方のフィールドに同時に出現するので、フィールドを交換した直後に、また交換されることもあるので注意。



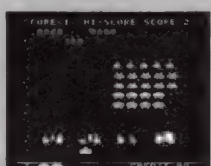
◀かなり下までインベーダーに攻め込まれた、これだけ不利な状況も…。



▶ＵＦＯ攻撃で立場が逆転。反応の早い、対ＣＯＭ戦でも使えるワザだ。

『インベーダー』で高得点を得る秘訣!!

さて、今度はオリジナルの『インベーダー』の攻略だ。一定間隔で登場するＵＦＯの点数は一見ランダムのように感じるが、実は「何発目でUFOを撃ち落としたか」によって決定されていたのだ。ナゴヤ撃ちなどで常にUFOを狙える形にしておき、弾数を調整しながら、確実に300点UFOを狙おう。



1発目：50点	9発目：100点
2発目：50点	10発目：100点
3発目：100点	11発目：100点
4発目：150点	12発目：50点
5発目：100点	13発目：150点
6発目：100点	14発目：100点
7発目：50点	15発目：100点
8発目：300点	以下ループする

▲この表を参照し、300点ＵＦＯばかりを撃ち落としていけば、ハイスコアも延びるハズだ。

「ナゴヤ撃ち」とは……？

「ナゴヤ撃ち」とは、30点インベーダーを残して、その右にいる２～３列のインベーダーをすべて撃破し、安全地帯を作ることを言う。最下段にインベーダーが降りてきたら、横一列分のインベーダーを撃破（敵の最下段の攻撃は無効）し、安全地帯に退避。あとはこれを繰り返せばいいのだ。



アルカノイドリターンズ

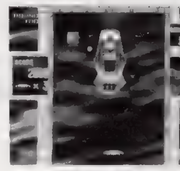
アーケードの人気タイトルを忠実移植！バウスを操って、全100面を戦い抜くのだ。

発売中 ETC
▶¥4,800
▶タイトー
▶MC（1ブロック）　▶※1

※1：ボリュームコントローラ／２Ｐ同時プレイ可

中ボス戦ラスボス戦の心構え

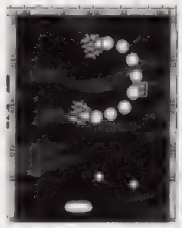
どのボス攻略にも言えることはかなり「運の要素」が強いということ。敵の弾を避ける動作と、エナジーボール（弾）を打ち返すという動作を同時にしなければならないからだ。ここではボスの攻撃方法を紹介して、数少ないその対処の方法を考えてみよう。



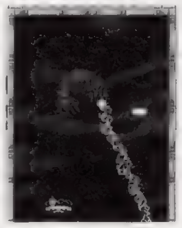
◀ボス戦では定期的にアイテムが落ちてくるので、回収しよう。

中ボス戦

どの面の中ボスも基本的な攻撃は、口から吐く弾と体当たりの２つ。体当たり攻撃を避けるにはＣ（キャッチ）を使うのが確実。弾と同じ方向にボスが動いたら、運がなかったとして諦めよう。



◀敵の弾とエナジーボールを間違える初歩的なミスもコワイ。



◀99面の中ボスは赤くなると、口から雷を吐いてくるぞ。

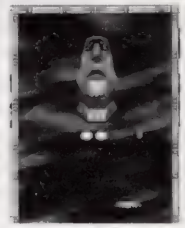
ラスボス戦

攻撃方法は、口から子ボスを吐き出す攻撃と、目から弾を撃つ２つ。しかし赤くなると口からビームも出すぞ。Ｇ（ギガンティック）を使って一気にダメージを与えるのが◎。



▲レーザーは直線にしか飛ばない。撃つ兆候が現れたら、すぐにボールのあるサイドへ移動するのだ。

▼ラスボス自体は移動することができない。体当たりの危険がない分、弾を撃たれても中ボスよりも楽だ。





◀子ボスも口からレーザーを出す。見にくいので、なるべく正面に立たないようにしよう。

アイテムを使って戦いをラクにせよ!!

ボス戦はもとより、通常面をクリアするのにも各アイテムは欠かせない。ここでは使い勝手のいいオススメアイテムを、ピックアップして紹介するぞ。右表のアイテムが出たらぜひともゲットするのだ。でも、エナジーボールは下に落とさないように注意。



◀ボス戦ではＧ（ギガンティック）も有効だぞ。

C	【キャッチ】　エナジーボールを自由にキャッチ＆サーブすることができる。ボス戦などで特に有効なアイテムだ。
L	【レーザー】　バウス（パドル）からレーザーを発射してブロックを壊せる爽快アイテム。
G	【ギガンティック】　一定時間エナジーボールが大きくなり、固いブロックも楽に壊せる。
B	【ブレイク】　面クリ狙いなら超オススメ。バウスの左右の壁が開き、そこに入れば面クリア。
T	【サンダー】　バウスの左右にバリアが張られ、１回だけミスすることができる。ボス戦向き。

電撃PSではみんなの質問を大募集

火星を探査するマーズパスファインダーが火星に着陸してから早くも２カ月が経ちました。地球では見られない青い夕焼けの写真や、洪水の痕跡の写真など、貴重な写真の数々を見せてくれました。歩く地質学者と呼ばれる火星探査機ローバーも火星の貴重な地質データを調べて、地球に送ってくれています。未知なる場所の映像やデータを教えてくれるのは凄いことです。それにしても、この惑星探査って電撃ＰＱと似てませんか？　未知なるゲームの世界に脚を踏み入れ、そのデータを取り、さらにスゴイ写真を撮る。そう考えると、その情報を統括するこの編集部はＮＡＳＡ……。読者の皆さまの中に、詳しく知りたい惑星（ゲーム）はありませんか？　あったらハガキに書いて、ＮＡＳＡ（編集部）に送って下さい。高性能探査機（電撃ＰＱライター陣）がステキな未知なる世界のデータや写真を送ってくれるでしょう。

あて先　■〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８　東京YWCA会館５階　電撃PS編集部　「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

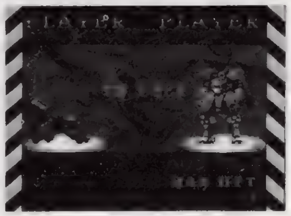
Q：『アルカノイド』で質問です。とても難しくて 100面クリアどころじゃないんですが、なんか楽にクリアする方法はないですか？

A：楽……と言えば、２Ｐ同時プレイがオススメかな。片方がボールを打つのに専念して、もう片方がレーザーなどアイテムを取って撃ちまくる、というのも有効な手段だ。ディスラプション（ボールが８つに分裂する）で増えたボールを、２人がかりで打ち返しまくるのもなかなか早く（簡単に）ブロックを壊せるぞ。

ウラワザデータベース Ver.5.6

たくさんのご応募に感謝感謝！　ここでもう一度応募の注意。FAXやハガキ、封書の中身にも、一通ごとにかならず住所氏名とゲーム名を忘れないでね！

LV80 マッドストーカー フルメタルフォース
★ザコ&ボスキャラが使える!



▲コマンドが成功すれば金属音が聞こえて、おなじみのザコキャラが登場！（ちなみにフ○コマじゃないです、念のため）

タイトル画面で「PUSH　START」と表示されている間に✚下、上、右、左、Ⓧ、◎と入力。これで「VSモード」でザコキャラ6体が使えるぞ。また、上のコマンドをもう一度入力すると、「ストーリーモード」でボスキャラを使うことができるのだ。

LV50 はじめの一歩
★青木&木村登場!

一歩の先輩である青木と木村が登場するぞ。まず、「エディットモード」、「MAKING」の順に選択してキャラエディット画面へ。次に「ひな形選択」を選んでキャラクター選択画面に移り、一歩、藤原、速水、沖田、伊達、ポンチャイ、冴木、間柴、尾妻、宮田、小田、小橋、千堂、ヴォルグ、Xの順にカーソルを動かしてⒶを押せば青木が使える。また、一歩、宮田、小田、小橋、尾妻、藤原、速水、間柴、千堂、ヴォルグ、冴木、沖田、伊達、ポンチャイ、Xの順にカーソルを動かして⊡を押せば木村が使えるぞ。



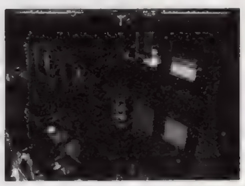
◀「ドラゴンフィッシュブロー」などの得意技が拝めるぞ。

LV20 みんなのゴルフ
★ちょっとオイシイ小技×3

コース選択時にL1+L2+◎でコースが左右逆に、キャラ選択時にL1を押すと左利きになる。また、タイトルロゴが弾んでいる間にⒶ+⊡+Ⓧを3回入力するとギャルの衣装が変わるぞ。

LV50 The CROW city of angels
★ステージセレクト

パスワード入力画面で下のパスワードを入力すると、それぞれの場所から始まるぞ。桟橋：「△×△△○□△□×○」。ボート：「××××△□×××○」。墓：「△○△○□△△○×○」。墓場：「×△×△□××△□○」。教会：「△△△△○□△□□○」。死の祭日：「×△×△□○○×□○」。クラブ：「△○△○○△×○□○」。塔：「××○×□□×△△○」。境界：「△×××○□△□△○」。最終：「×××○□□××△○」。



▲一気に後半ステージへ。ただし、ムービーを飛ばさないこと！



◀下で紹介しているコマンドと併用することもできるぞ。

LV20 The CROW city of angels
★お得(?)な3モード

パスワード入力画面で「△△○○○○○○△△」と入力するとムービー鑑賞。「△△×□○○□×△△」でキャラが棒状になって、「×○△○□□△○×○」でキャラの首が長くなるぞ。

LV20 風のノータム
★ちょっと奇妙な模様替え

最初に選べる熱気球のデザインがコミカルに変わるぞ。やり方は簡単で、起動後のPSマーク表示からアートディングのロゴが表示されるまで中にL1+L2+R1+R2を押し続けるだけ。

LV20 超人学園ゴウカイザー
★裏モード公開!

スタート画面で◎+Ⓧ+Ⓐ+⊡と押しながらⓈを押すといきなりエンディング。モードセレクト画面で「1PVS2P」を選び、✚左+L1+L2+R1+R2を押すと観戦モードになる。

LV50 激突!　四駆バトル
★隠し車種2台登場

ちょっと変わったデザインの2台の隠しカーが見つかったぞ。ネームエントリー画面で「LOWRIDER」と入力するとストックカーが、「FIFTY」と入力するとホットレッドが使えるようになる。2つのコマンドは一度入力すればリセットするまで有効だぞ。



▲この寸詰まりでやたらと派手なデザインの車体がストックカーだ。性能的には意外と普通かも……。

LV80 RALLY CROSS
★マル得パスワード一挙公開!

シーズン名入力画面で以下を入力。①難易度proを選択可能：im_a_pro。②すべての隠しマシンが使える：weeoo。③タイヤが太くなる：fat_tires。④マシンがタイヤになる：wheels。⑤タイヤが消える：no_wheels。⑥泥や水たまりを無効化：noviscous。⑦敵車との接触判定が消える：banzai。⑧重力4分の3：feather。⑨重力半分：float。⑩重力が倍になる：stone。⑪重力が元に戻る：radbrad。



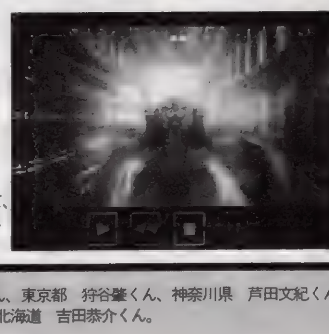
◀マシンのタイヤがなくなった!?



◀……。これはもうマシンって言いません。

LV50 GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH
★選択いらずの鑑賞モード

実写ならではの味があるこのゲームの、オートプレイモードを大公開。まず普通にゲームを開始して、Ⓢでメインメニューを出す。次に「RESTORE」を選択して「×○△△□○□△」とパスワードを入力。さらに「RESTORE」を選択してメインメニューに戻ったら、オプション画面に移って「PLAYBACK」を選択すればコマンド完了。プレイ中の選択肢がなくなって、ビデオ感覚でゆっくりとムービーを見られるぞ。



▶一時停止ボタンまで付いて、迫力のCGを心おきなく楽しめるのだ。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥ 8,000分の商品券
50	¥ 6,500分の商品券
20	¥ 4,500分の商品券
0	¥ 2,000分の商品券

あて先
〒101　東京都千代田区
神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
DPSウラワザ係
FAX
03-5281-5232
24時間受け付け中！

今月の採用者：LV80（2名）／栃木県　水上秀典くん、愛知県　山田武則くん。LV50（4名）／静岡県　小松清くん、東京都　狩谷肇くん、神奈川県　芦田文紀くん、東京都　佐藤満里子くん。LV20（4名）／群馬県　前田美紀くん、埼玉県　石岡忠則さん、熊本県　関眞一くん、北海道　吉田恭介くん。

ブレスオブ ファイアIII はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

『BOF』シリーズの最新作がついに発売！『BOFIII』は、前作までのシステムが一新されたことによって、まったく新しいものへと生まれ変わっている。今回の「はじめて物語」はそんな話題の『BOFIII』について紹介していこう!!



釣りはRPGに必要なものなのか？ と悩む戦士のために その1

●『BOFIII』はこんなRPGなのです！

シリーズを通して竜族の少年の冒険を描き続けてきた「BOF」シリーズ。今回もその例にもれず、代々主人公に受け継がれてきた「リュウ」の名を持つ少年の物語です。ストーリーは幼年期とたくましく成長した青年期にわかれていて、冒険をとおして成長していくリュウの姿を描いていきます。そんな「BOFIII」では前作のシステムが一新されて、今までとはまったく違う印象を受けるハズです。まず、フィールドはすべて立体感あふれるポリゴンで描かれています。さらに視点の変更も可能で、ゲーム中に視点を変えなければならない場合が多く、必要不可欠な要素となっているので早いうちに慣れておくといいでしょう。また、街などのエリアマップ間の移動はワールドマップで行われます。しかも、1度通ったルートの移動は簡略化されるようなって、何度も同じ道を歩かされるわずらわしさが解消されているのです。戦闘では敵との遭遇で画面が切り替わることはなく、移動マップがそのまま戦闘フィールドへと変化します。また戦闘中のコマンドがアイコン化されて、✚キーを押すだけでコマンドが入力できるようになりました。これらのことによって、よりスピーディな展開でストーリーを楽しむことができるようになっているのです。その上「BOFIII」はキャラクターの動きのバリエーションがじつに豊富。シリーズでお馴染みの個人アクションなど、いろいろな場面でキャラ独自のこまかい動きを見ることができ、そのときの状況や感情の変化を表現して臨場感を盛り上げてくれます。冒険の途中では個人アクションを使って、多くの仕掛けや謎解きをクリアして、先に進んでいく場面も多々あります。このほかにも数々の新しいシステムが導入されたことで、楽しくそして快適にプレイできるRPGになっているのです。



◀キャラクターのこまかい動きと表情に注目！ 泣いたり笑ったりして感情を表現するのだ。



釣りはRPGに必要なものなのか？ と悩む戦士のために その2

●戦闘システムにはこんな要素が盛り込まれている！

前作（SFC）のシステムが大きく改善され、「BOFIII」では新しいシステムが数多く取り入れられています。そんなシステムのうちの1つが「ラーニングスキルシステム」です。ラーニングスキルとは、敵が使用する特定の技を「見る」ことで、自分の技として身につけることを言います。戦闘中に敵が使う「覚えられそうな技」があったら「見る」のコマンドを実行すると、一定の確率で覚えられます。序盤ではこの敵から覚えるスキルがかなり役立つので、できるだけ多く身に付けておきましょう。また、覚えたスキルは「スキルインク」を使って味方同士で交換することも可能なので、仲間の特徴に合ったスキルをつけてあげるといいでしょう。もう1つの新システム、「師匠システム」とは、その道を極めた達人に弟子入りして、独自のスキルを伝授してもらうというもの。弟子入りすると、レベルアップ時にアップするステータスに独特の修正値がつきます。例えば、攻撃力重視の師匠に弟子入りすれば、レベルアップ時に攻撃力が普段より多くアップするというわけです。そして、弟子入りしたあとにレベルを上げると師匠独自のスキルを伝授してくれます。このスキルも敵から覚えたものと同様に味方同士での交換が可能で、ストーリー後半まで役に立つので、ぜひとも覚えてください。最後にこのゲームのテーマともいえるドラゴンの変身について。主人公のリュウは身体に秘められた潜在能力の変身因子（ジーン）を解放することでドラゴンに変身します。ジーンは合計18種類あって、987通りもの変身パターンが存在します。ジーンは最高3つまでの組み合わせが可能で、選んだジーンに応じたドラゴンに変身が可能です。ドラゴンは非常に強いのですが、APの消費が激しいのでボス戦などの特別な場合のみ使うことをオススメします。



◀リュウがドラゴンに変身するシーンは迫力満点。とくに仲間と協力したドラゴンへの変身は必見!!



釣りはRPGに必要なものなのか？ と悩む戦士のために その3

●『BOF』のミニゲームといえばこれしかない！

シリーズの定番となっているミニゲームで、代表的なものといえばやはり「釣り」と「共同体」です。まず「釣り」ですが、『III』ではルアーフィッシングに変更されています。釣る場所や魚の好み、魚のいる深さなどの状況に応じてアイテムの使い分けが必要になっています。また、キャスティングなどのテクニックや、魚との駆け引きも要求されるのです。ルアーを本物の魚と同じように動かして獲物をおびき寄せ、喰らいついたら糸を引いたり、緩めたりしながら魚の体力を減らしていきましょう。そして、疲れきったところを狙って、一気にリールを巻いて魚をゲットします。このように『II』にはなかった要素が豊富に盛り込まれたことによって、よりリアルな釣りを体験できるハズです。こうして釣った魚は、アイテムとして使用可能です。また、マニーロという半魚人が魚数匹とアイテムを交換してくれたりもします。マニーロに会う方法はルアーの代わりに、彼の好物「コイン」を装備してキャストすればOK。

「共同体」は『II』から登場したSLGのようなミニゲームです。海の孤島に住む謎の種族に、「狩り」などの指令を与えて村を発展させていきます。村人1人1人に仕事を与えることによって彼らの生活レベルは向上し、村の規模も広がります。村が発展すれば新しい指令や仕事、お店や宿屋などの便利な施設が増えてリュウの冒険の役に立つハズです。また、お店にも品質を重要視するか、品数の増える速度を重視するなどの方向性を指示することもできるようになってます。村の時間の流れは戦闘することによって経過するので、こまめに様子を見にいくことが大切です。これらのことから、ミニゲームは単なる遊びではなく、冒険の中で重要な役割りの1つとして考えられるワケです。



◀冒険の途中にはたくさんのミニゲームが用意されている。ちょっとした息抜きのつもりで遊んでみよう。



釣りはRPGに必要なものなのか？ と悩む戦士のために その4

●今後の『BOF』シリーズにはこんなことを望みたい!

『BOF』シリーズの魅力といえばミニゲームの「釣り」が印象に残っている人も多いことでしょう。とくに『III』の「釣り」は非常にデキが良く、かなり面白かったのですが欲（わがまま？）を言わせてもらえるならば、もっと魚のバリエーションを増やしてほしかったです。せっかくシステム面もよく練り込まれ、アイテム交換などの嬉しいメリットもあって良かったのですが、魚が23種類しかいないのはあまりにももったいないのでは……というのが正直なところ。ぜひ次作では種類がもっと増えてほしいです。それと馴染みの深い「釣り」や「共同体」などに加えて新しいミニゲームがあれば魅力がさらに増すと考えられます。そして、ゲーム中1番気になったのは仲間キャラが少ないこと。『BOF』シリーズではリュウやニーナを始め、獣人や植物のような生き物など、個性豊かなキャラが仲間になりますが、いま1つ数が物足りないと思うところもあったりします。個人的には、もう少しキャラを増やして育てる楽しみが欲しかったような気がします。また、メインストーリーのほかに各キャラの生い立ちなどのサブイベントもたくさんあったらうれしかったのですが……（ちょっと贅沢？）。ほかは、システム的にもバランスがとれていて完成されたゲームだと思うので、これ以上変更すべき点はないのかもしれません。ドラゴンの変身システムも、987通りもあり、非常に満足できるデキと言えます。また、「師匠システム」や「ラーニングスキル」などの新しいシステムを導入したことで『BOF』の魅力がいちだんと増し、現状でもとんでもなく楽しめる内容ですが、もしも次回作が作られるとしたら、これ以上のものになるかと思うと……いや、今は発売されたばかりのこのゲームを楽しみましょう。PSの名作RPGと言えるハズです。



◀ニーナ以外の魅力的な女の子キャラの増加も希望の一つ。だれしも一度は思ったことがあるのでは？

読むほどにイラストがうまくなる〔熟成〕

教育にわるい

風上旬 プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を絵描きさん、ドット屋さん。身体にチョウチョのアザがあるかもしれない先生にファンレターを！



イラスト／風上旬

Reebok.Co

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

やぁ！　R田中一郎くんだよ。…あぁっ、ここは5人の偉人さんのコラムが炸裂するコーナーじゃないですか。い、医者はどこだ。

★京都、売ります 太陽に虫メガネは×

トシユキを調べたあと、コミヤを殴るとメモを出すので、それを解読して港へ行ってみましょう。その後、パルで写真を見せて情報を聞いてから、すぐにアミダガミネに移動すれば、そこに……。というワケで、今回はゲームの話でもしてみようかな？　なんて思っちゃったりなんかして。いや、むしろ好きです。

ゲームの媒体がＣＤ－ＲＯＭ主流になったことから、音関係の表現も高まり、今では主題歌つきのゲームも珍しくないほどです。美麗なムービーに合わせて流れるステキな歌はゲームの「つかみ」にはもってこいなワケで、プレイヤーを一気にゲームの世界へといざなってくれます。恋愛系ゲームなんかは特に効果的でして、僕もゲームにハマって、体中の血小板に熱い命令を出さずにはいられない状況になったことが、しばしばあります。いや、むしろ好きです。

アニメソングが死んでしまった今、燃えられるのはゲームソングだけなのかもしれません。

近頃のアニメソングがメジャーアーティスト指向なのは、音楽業界のたくらみが多分に含まれているから、どうもおもしろくないです。どういうことかというと、今までアニメファンと呼ばれる人たちの大多数が「音楽には興味ないけど、アニメに使われている曲なら好きだ」という事実があり、それを知った業界が眠った金脈を掘り起こすかのごとく、いろんなアニメに一般曲をくっつけたことが始まりなワケで…予想通り、今までミリオンに届かなかったアーティストの曲も、「＋α」の勢力であるアニメファンに支えられ、ミリオン突破なんてことがそこら中で起こり始めたから、もう止まらない。完璧にビジネスの展開が固定されてしまいました。

その点、ゲームの世界はまだ汚染されてないので（最近、エーベックスが何作か進出してきてるけど…）、もうしばらくは燃えることができそうです。やはり、アニメの主題歌はテーマや世界観にマッチングしたものでないと、その作品がかわいそう……とか思っちゃったりしてね。そのほうが好きだし、犯人はヤスなんだし。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い!
Play Station
プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況 ずっとこのコーナー担当をやっていた渡邊くんが洋モノゲームの本場アメリカに行ってしまうことになりました。でもアメリカ人になるわけじゃ――え、そのつもりなの？

★先入観は捨てて…洋モノゲームの魅力

今現在のＰＳで、一般的に代表作とされる作品といえば『ＦＦⅦ』を筆頭に『鉄拳』シリーズ、『バイオハザード』、『リッジ（レイジ）』シリーズ、『ダビスタ』、ちょっと毛色の違うところでも『パラッパ』、『クラッシュバンディクー』あたりだろう。

たしかに、大手のメーカーの出しているこれらの作品は代表作と呼ぶにふさわしいとは思うけれど、むろん、ＰＳのゲームはそれだけじゃなくて、小さなメーカーながらもおもしろいゲームを出すところとか、おもしろいゲームを連発して、だんだん売れるようになっているメーカーとか、まあいっぱいあるわけだ（度が過ぎるほど多いとも感じるが）。

と、ここまでは日本の話。

だけどゲームは日本だけのモノじゃない。世界のあちこちでＰＳは売られていて（最近、全世界で2000万台の累計出荷を突破）、そして世界のあちこちでゲームは作られている。今回は、その日本ではない、どちらかというと日本ではマイナーな部類に入る「洋モノゲーム」の魅力について語りたいと思うのだ。

さて、いわゆる「洋モノゲーム」には日本のゲームにはないさまざまな魅力があるのだが、その中の１つに、「技術者の持つ技術力の誇示」とでも呼ぶべき型のゲームがある。

この「技術力の誇示」というのは、具体的には３次元のグラフィック処理であることが多いのだが、そのタイプの代表作といえば、例えば『ファイナリスト』がある。ゲームとして見たら、操作は複雑だし、難易度は高いし、おまけにかなり大味なのだが、ともかくグラフィックはすさまじい。飛び散る放射能、光る弾丸、美しく輝く爆発、まったく「ものすごい」の一言に尽きる（つい今も立ち上げて見てみたが、やはりすごい）。今でも一見の価値があるグラフィックといえるだろう。

ゲーム的には、よりまろやかで誰でも楽しめるものに『ワイプアウトＸＬ』がある。これもほかのゲームと比較して１ランク上のグラフィック処理が行われているゲームで、やはり今でも見る価値があるといえるだろう。

また、洋モノには「とんでもないタイプ」とでも呼びたくなるような種類のゲームもある。よくいえば、ゲームデザイナーの主張が極めてはっきりと見える個性が強い作品、悪くいえば理屈もへったくれもないムチャクチャなゲームなのだ。

例えば『ハードロックキャブ』。ゾンビが巣くう町から脱出するタクシードライバーに自分がなって、タクシー稼業にせいを出しながらゾンビと戦い、情報を集めるという信じ難い設定のゲーム。あまりの突拍子のなさに日本じゃあ、間違っても発売されないと思っていたのだが……。

また『ダイ・ハード トリロジー』も、ものすごいゲーム。発売時はあまり話題にならなかったが、ガンＳＴＧとしてのおもしろさ、カーレース（？）としてのおもしろさを兼ね備えている好ゲームなのだが、それだけじゃあない。ガンＳＴＧステージでテロリストもろとも人質を撃ってしまうわ、カーチェイスシーンでは一般人まではねまくってしまうわと、「いったい、俺はテロリストと一般人のどちらをやっつけているんだ？」というような代物なのだ。これが日本なら「爽快感を追求するにもホドがある」といわれて、修正を要求されるのは間違いないところだ。

さて、今まであげたものはゲームとしてはともかく、見る価値はあるって感じのものだったが、洋モノにはゲームとしての難易度は高いが、それを乗り越えると途方もなくおもしろくなるタイプのものもまたたくさんある。

これは主にフライトゲーム、ＳＬＧに多いのだが、その代表的なモノとして『ディセント』と『エア・アサルト』の２本を挙げておこう。『ディセント』は少々古いが、アナログジョイスティックがあればもう絶対のオススメ品。戦略性、バランス、なにをとっても文句なしで、おまけに対戦ケーブルにまで対応しているのだから、絶賛モノの完成度だ。ともかく操作が複雑で難易度が高いのを乗り越えれば半年はハマれる奥の深さ。

また『エア・アサルト』もマイナーだが、フライトシミュレーターとアドベンチャーと探索とアクションのすべてが合体したゲーム。猛烈に難易度が高いので普通の人には絶対にオススメできないが、腕に自信があればぜひ。

さて、最後に「実写系」とでも呼ぶべき作品群がある。これは日本と比較して、実写素材の制作費が桁違いに安いのも理由の１つなのだが、その最高峰は現在のところ、間違いもなく『レベルアサルト２』か『ウイングコマンダー３』。前者は、今年の夏に再公開された映画の「スターウォーズ」の新作かと思いたくなるような画面が続出するし、後者は「これを本当にゲームのために作ったのか？」といいたくなるようなシーンが続出するのだ。

今回、ここで挙げたゲームはどれも日本市場で一般に受け入れられやすくはないし、普通のプレイヤーの感覚からすると難易度が異常に高かったり、ゲームとして破綻しているようにすら感じることもあると思う。だけど、これらには、日本のゲームには絶対にない強烈な個性があるのもまたたしかなのだ。機会があったらぜひプレイしてもらいたい。後悔はしないはずだ。

ギャルやロボットが出てくるのと、ＲＰＧだけがゲームじゃないんだからね。



イラスト／あいざわひろし

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール　「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！　『虹色の青春』もバッチリでグーです。

★早乙女優が早乙女優美と出会った…えっ!?

ここのところ、夏の猛暑もひと休みで朝晩は涼しくなってきましたね。日に日に夕暮れどきに鳴く夏のセミから秋の虫の声にバトンタッチして初秋を感じさせるほどです。

まだ暑一い陽気が続いていた夏の日、ユーミンの逗子マリーナコンサートに行ってきました。逗子の海が見渡せるプールサイドで2年おきに行われるこのコンサートは、ちまたではチケット入手困難らしいですね。私の場合は特にユーミンが好きという訳ではないのですが、仕事の関係でチケットが手に入ったので……実は「まぁ行って見るかぁ」くらいの気持ちだったのですが、これが見てビックリの感動モノ。「♪あの日に帰りたい」のオープニングにやたら盛り上がり、舞台の演出はウワサ通りの楽しめるものに仕上がっていましたよ。特に派手だったのが蛍光服を着たダンサーたちが宙吊りになり、手に持っているスポットライトをぐるぐると観客席に向かって当てるというもの。「よく目が回らないなぁ」なんて思ったけど、そりゃあとってもきれいでしたよ。大きな花火も打ち上がって。…そういえばこの夏、花火らしい花火を堪能していなかったので、すっかり得した気分になっちゃいました。この日は雨模様でしたが、お天気がよかったらプールサイドからの湘南の夕陽がきっと美しかったことでしょうねぇ。



イラスト／よしきくりん

さて、今回のゲームレポートはこの夏に発売になったばかりの『虹色の青春』。たしかこの仕事は今年の冬にスタジオで収録しました。どんなゲームになるのか楽しみにしていたんだけど、期待を裏切らないゲームになっての登場。『ときめきメモリアル』は3年間だったけれど、こちらは1997年春の17日間の出来事編。もっちろん、私も出演していますよ!!　まずは、レポート第1弾を。主人公の名前は、〝早乙女優〟と命名。この優くん、所属はサッカー部で、レギュラーにはもう1歩の補欠組。部活が終わると部室でボールを磨き、夜の神社で自主トレの毎日を送るという本当に「こんな高校生はいないだろう？」と思わせるほどの彼。今回の主人公、虹野さんとしだいにいい感じの仲になっていくのよね。その過程が今どきっぽくなくさわやかでよいですよね。『ときメモ』のごとく、やっぱりド・キ・ド・キものであります。それから要チェック!!　放課後、体育館に行くとバスケ部の優美ちゃんに会えるぞ！　また、ブルーのセーラー服に黄色いリボン姿もかわいい。自主トレして帰宅したら電話で私の声を聞いて!!　次回は、レポート第2弾をお届けしますよぉー。

ゲーム業界のウラのウラ

ドットの忍道

林田篤 プロフィール　たまに電撃PS編集部に出没する容姿思考共に危険（と自分では思っている）なゲーム絵描き。最近購入する各種攻略本の、写真の悪さに閉口しているらしい。

★実録!?オレらの『FFT』の遊び方

深夜に帰宅しても、必ず毎日PSを立ちあげ、週末には食事なんか忘れてやるぜ、といったペースで約3週間。遅ればせながら『FFT』が終わりました。セーブしなかった時間も含めるとだいたい70時間くらい、しかもレベルは先にクリアした友だちより20レベルも低く（このゲームにおいては高い方が、より遊んでるぜ感を強く感じる)、クリアした時点では隠しジョブはおろか算術士も吟遊詩人もできずじまいでした。『FFT』クリアしたけどクソゲーだなあれ」とかいってる人に、「まだ算術士も遊んでねーでよくコラムに書けるな」とかいわれた日には、陰腹きって笑顔でピースってなモンですが。「いやならやらなきゃよいのに」感は、「エヴァンゲリオン」のときよりも強く感じています。

話がそれました。さて、先に始めてから友だちから「今回主人公は、俺じゃなくてラムザだ」という話を聞いて、その友だちにならって、自分の星座でBraveとFaithが70の戦士を選び、自分の名前をつけてラムザの近くにおいておきました。ちなみに最終ジョブは忍者じゃなくて侍。背後からは斬らないというのが信条(笑)。そういえば友だちのデータは、主人公が「羅夢座」とか「らむざ」になっていて、自分もヒネればよかったとか思いました。

ある程度進んだトコロで、友達から「ハマった。進まない。飛空挺に爆撃されてさぁ…」との電話があり、うわ、そんなイベント知らねぇ！　とか思ったら、実は彼がねつ造した冗談。それ以来、どこかでハマるたびに「あ、オレも今飛空挺に爆撃されてる」という会話をして、第三者の脳味噌を少し変色させたりしました。このテの冗談は、誤解されるとかなりヤバイので、みなさんはマネしない方が賢明でしょう(笑)。

徹底的な実行と友だちの協力のおかげで、せめてクリアするまでは、『FFT』に関するヤバそうな情報はカットして、なるべく自力でクリアしたい、という目的は、「おおむね」達成できました。その時期の雑誌で「ファミ通」「ザ・プレイステーション」「電撃PS」ときて、友だちに「電撃が一番出かたがヤバイ」と聞いたときには、どーしたモンかと悩みましたが(笑)。同じ頃にうかつにも編集部に遊びに行ったら、知らないキャラクターがパーティにいたりして（笑)。

なにはともあれ、誰がなんといおうと自分は『FFT』が大好きなのは間違いないようです。あぁ、おもしろくて本当よかった(笑)。



イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!
PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。ゲーム業界のことならなんだっておまかせなのです。

★最新移動通信体事情&上手な使い方Tips

9月になって、そろそろ秋の足音が聞こえて来ました。朝晩はかなりしのぎやすくなって来た今日この頃です。季節の変わり目は体調を崩しやすいのですが、特にこの時期は夏の疲れがどっと出ます。あまりゲームで夜ふかしばかりしていないで、体調の維持に気をつけましょう。

前号で携帯やＰＨＳを使ったモバイルコンピューティングのお話を少ししましたが、けっこうこのジャンルに興味のある人が多いようなので、今回は最近の移動通信体事情と、上手な使い方のTips(チップスと読みます。コツのことですね）をお届けしましょう。

まず簡単に携帯電話とＰＨＳの違いからお話しましょう。携帯はもともと自動車電話から進歩したもので、最初は小型のラジカセくらいの大きさがありました。持ち歩くときはキャリングケースに入れて、肩にかついで(！)移動したのです。機材は数十万円、月の利用料金も数万円からと、高価な物でした。これが片手で持ち歩けるようになったのが平成になった頃、ちょうどバブルが崩壊する時期と重なったあたりでした。携帯電話＝成金オヤジがあたりの迷惑かえりみずにエラそうに大声で話す、というイメージはこの頃できあがったのだと思います。

弁護するわけではありませんが、この頃の携帯は音質が悪かった上に電波の雑音も多く、大声で話さないと聞こえないケースが多かったのも事実です。現在の通信方式はほとんどがデジタルですが、この頃はすべてアナログだったので、雑音には弱かったのです。

自動車電話は高速で移動することを前提に開発されましたから、１つの基地局がカバーできるエリアが数キロメートルと広いことが特徴です。反面、出力の大きい基地局を作らなくてはいけませんので施設費が高く、簡単に増設できない点が弱点になります。携帯がＰＨＳに比べて諸経費が高いのは、ここに原因があるのです。

これに対してＰＨＳは基地局を建設しないで、街角に小出力の中継アンテナをたくさん作ることによってエリアを確保します。電話ボックスや駅の構内の天井についている、アタッシュケースくらいの箱に小さなアンテナあるのがそれです。電話会社の方式によっても異なるのですが、１つの中継アンテナがカバーできるエリアは数十メートルから最大で５百メートルくらいです。

ＰＨＳの場合、数メートルの違いで感度が変わるのはこのためです（前号のイラスト参照)。また、１つの中継アンテナが一度に扱える回線数は、ほとんどが３から５回線しかありません。夕方など使ってもいないのに話中でかからないというのは、みんなが使うと回線数が足りなくなってしまうからです。ですから、待ち合わせの連絡等に使う場合は、駅前などみんながいっせいに使いそうな場所は避けるのがコツですね。この方式のメリットは、施設費のコストがケタ違いに安いことです。ですから、アタッシュケース程度の物が置ける場所を確保できれば、どんどんアンテナは増やせます。某元国営電話会社のように、電話ボックスや専用の電柱を持っている会社の系列が強い理由がこれです。

また、資本参加をしている企業のなかに鉄道会社や大手流通・小売業の会社が多いので、駅構内や地下街、デパートやショッピングセンター等で使えるところが多いのも特徴ですね。特に地下街や地下鉄の駅では携帯はほとんど使えませんから、ＰＨＳの独擅場です。

最近は携帯もＰＨＳも各電話会社のシェア争いが熾烈で、機器・通話料とも大幅な値引き合戦となっていますね。ＴＶでは大幅値下げだ、各種割引だといったＣＭでいっぱいです。ＰＨＳなど数百円は珍しくなく、タダであげますというケースもあります。定価が３万円前後する商品が、なんでタダ同然で流通しているのでしょうか。

これはご想像の通り、ユーザー数を確保する事によって月々の基本料金や通話料を確保できれば、長い目で見て得になるからです。この中で、意外と見落とされているのが、契約者に対してまわりの人が電話することによって発生する収入なのです。

たとえばＰＨＳを誰かが買ったとします。そうすると、ＰＨＳだけでなく一般の電話回線やほかの携帯からもその人に電話しますよね。この場合の「ほかの種別の回線へかけた場合の電話料金」が相当割高であることは、ほとんど知られていません。当然、よく宣伝されている各種割引サービスにも該当しません。つまり、機器がタダ同然、加入した人が使うときの料金は大幅値下げと甘い言葉でさそっておいて、加入者が使おうが使うまいが、まわりの人がほかの種別の回線からそこにかけてくれれば儲かるという仕組みです。

ですから、移動通信体を上手に使うには同じ種別の回線を使う、ＰＨＳへかけるにはＰＨＳからかけるというのがコツです。次善策としては一般加入電話回線（お家の電話です）からかけるのがよいでしょう。移動通信体の料金には最初に「接続料金」が含まれますので、通話時間が短ければ、逆転するケースがあります。

■でも、なんといっても一番安上がりなのが、「もらったテレカを使う」ことでしょう。私は携帯・ＰＨＳは受信専用、外でかけるときはテレカかＣカードで公衆電話から、非常の場合はＰＨＳを使い、相手が携帯の場合以外は極力携帯からはかけないようにしています。これで月々ソフト１本分くらいは違いますよ。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来の自分のために熱くがんばる知恵とハガキの読者様ページ



まんが／岩瀬さとみ

PSの奴隷は前回、「夏休みだぁ？　会社員には関係ねぇよ」と怒った上に、今回のリード（この頁右下）を読んで「文化祭もねぇよ！」と燃えるハートをついゲームに向けてしまう、PS及びゲーム全般に恋する乙女な貴方にお送りするPS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。ゴー！

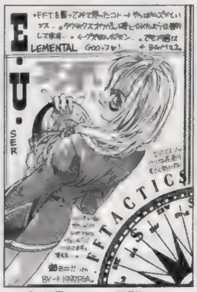
残暑きびしっスね。いやしかし。まあ、夏休みにイロイロあった人はそろそろばれてきてることでしょう。ヤバイよね。なかった人は……文化祭にかけるっていうのが○。

右手をご覧下さい。電撃プレイステーションの名物読者ページ、PSの奴隷、略して「DPSど」が見えてまいりました。DPSどは明治元年、福沢諭血の手によって作られた由緒正しい愛羅舞勇な展開が若者の心をガッチリとキャッチしているとのウワサがあったりなかったりな上に、11ページで大迫力、ゲームの話題満載、掲載ハガキ枚数、隔週発売専門誌最強のスペックは妖精界でも話題の的、とのことです。だからといって妖精界の奥様方がみんな「妖精界のみのもんた」にメロメロで「奥さ〜ん」と呼ばれているわけではありません。ご注意を。

ラッキーな秋を迎えるため愛のある9月に薔薇の花束

ってなぜ？　薔薇？　と疑問な読者様も多いと思いますが、私も何故薔薇なのかわかりません。毒電波？　MMRに相談しなきゃ。


▲北海道　哀原斑さん：遊んであげますよね。ガンガンに。だのに〜……。



▲千葉県　S・風雅さん：超ミニな職業たくさんありますよね。いけてます。

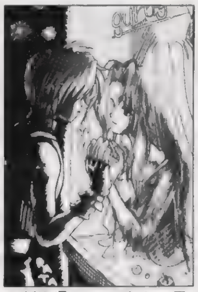


▲大阪府　タカハシヂュンさん：頭に鳥が……でもその前にそのオケは……。



▲福島県　ちょびんさん：元々ボタンはずしてますしね。ペロンって。


▲静岡県　神亀景雲さん：ハマリ始めると何度でもプレイしてしまうみたいです。

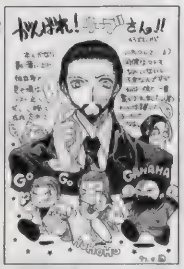

▲新潟県　RATAさん：思い浮かべるのは語りかけてくる彼女の姿。



▲埼玉県　ヒウラムトさん：早く家庭用に移植されるといいですよね。



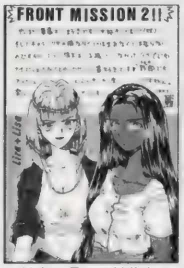
▲東京都　NIXさん：つながった瞬間が快感ですよね。ひらめくのも良いです。


▲神奈川県　G・紅牙さん：誰？　って感じあります。忘れてますよね。

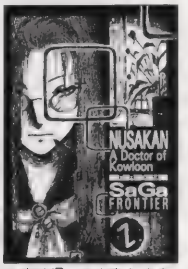

▲三重県　鵺兎雷汰さん：クルクル回ります。直接攻撃力は低いですが。



▲山口県　DDTさん：おいてきぼりでしたねぇ。でもいつかは3D？



▲神奈川県　小林恭介さん：キャラ育成のRPG要素がいいですよね。



▲宮城県　からなしさん：魔界医師……な感じで耽美系なのです。



▼東京都　咲羅さん：アセルス様はかなり妖しくて人気爆発中です。やはり耳の前にたれる直毛がポイント？……（笑）。

◀大阪府　えんぢまるさん：チャクラと蘇生は便利ですからねぇ。無限JP&経験値稼ぎにも使えますし。ランダムエンカウントはこちらのレベルに合わせて敵もレベルアップするから大変です。

▶岩手県　飯綱さん：あのオヤジですから……イロイロされたんでしょう。きっと(泣)。



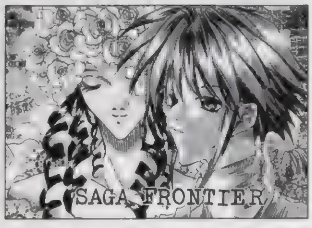
▶青森県　児玉啓太さん：お節介だけどやさしく手当してくれそうですよね。





▲東京都　炭素分子さん：いえ……そのロムが原因じゃなく……（笑）。


▲千葉県　彩軌彼方さん：楽しいですよ。女の子みんなカワイイです。




▲愛媛県　夕霧さん：1Pモードでもっと遊びたい気もしますよね。


▲福岡県　蒼月さん：涙でアメリカンクラッカー。これぞ王道。元祖。

「本当に信じられる人っているんでしょうか？　実は先日、友だちに裏切られました。ある相談をしたのです。絶対内緒にしてねって言ったのに…次の日には沢山の人がその話を知っていました。悲しいです。ふざけんな！　ってコトよりもそんな人に大事な相談を持ちかけてしまった、自分の人を見る目のなさに涙が出てきます。人生って今後もこんなモノなんでしょうか？　こんなことで落ち込んでいる自分がちょっとイヤです」兵庫県　黒蝶虎さん：

結論から言えば、貴方が信じることのできる人は必ずいます。ただその中で絶対に裏切らない人は……そう簡単に見つからないとは思いますが。

基本的に人との出会いは運です。そして信じあえる関係を築くには、まずは自分が相手のタメに積極的に行動しなくちゃいけないのでしょう。そうした上でも、信じてる上に裏切らない人との出会いはさらに運が必要なのですから。だから……強くなるコトをお薦めします。基本的に1人でがんばれる、1人でも大丈夫と錯覚できようになれば、大抵のコトはどうにかなります（1人じゃどうにもならないことも確かにありますが)。そこから全てを始めれば、してもらったことは何でも感謝できるようになるハズです。頼りすぎても×、頼らないのも×。その辺の感覚は自分で身につけるしかないです。ガンバって下さい。

「ゲームを買うときにチェックしなきゃいけないコトってなんなんでしょう？　PSって沢山ゲームがあっていまいち判らないんですよね。最近DPS買い始めた初心者なんで判らないことだらけなんです。教えてぇ〜ん（ってイロっぽく言ってみました)」神奈川県　本庄寺イリエさん：

ソフトを買うときは、まず、自分がゲームという娯楽品のどの辺が好きなのかをハッキリさせるのが大事だと思います。キャラが好きとか、シナリオを読んでいくのが好きとか、システムでイロイロ楽しめるのが好きとか。それこそ、レビュー（今号138 P）を読めば大まかな判断はできます。が、アクセスが遅いとか、シナリオが単調など基本的にはクソゲーでも、イラストでキャラにメチャメチャ惚れてしまえば、買っても後悔しなかったと言えることもあるわけです。結局、自分が買って損をしたとさえ思わなければいいわけで(笑)。最近では奴隷のハガキを見て、ソフトを選ぶのも流行です。

「夏、クーラーがない部屋でPSをやるのはツラかったです」愛媛県　本田真一さん：

厳しいですよね。汗でコントローラがピチョピチョになっちゃいますし。ゲーマーには冷暖房が欠かせません。

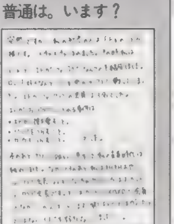
ロボコン0点な人 ALTERNATIVE

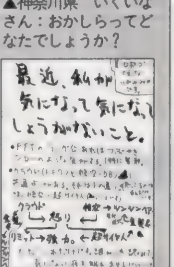
なんかヘロヘロっす。いつものことですけれど。　（ほ）

この業界にいれば発売前にゲームのチェックができるので、とんでもないクソゲーを掴まされて泣くことはほとんどなくなった。でも、期待していたゲームがへなちょこだったりしたときはやっぱりショックだ。ショックを受けるのが普通の人よりも少し早いおかげで、余計な散財をしなくてすむのは有り難いけど。ま、その分、全然期待してなかったゲームがかなりイケてたりすることだってあるわけなんで、人生いろいろですな。

ところで、先日買ったカラープリンターのその後ですが、トレーディングカードでも作ろうかと思ったのに（結果そうなってるだけで、それが目的だったワケではない)、どうにも素材不足でなかなか進んでいません。つーワケで、一刻も早いスキャナー購入を果たさねばならないのに、お金がなくて買えません。プリンターよりも先にスキャナーを買うべきだったと今更後悔してたりします。それでもどういうワケか、プリンター関係の消耗品は、なんだか凄い勢いで消費していくんですよね。それにしても、この諸経費（ランニングコストっていうんでしたっけ？）って、なんかバカにならなくて大変です。


▲福岡県　蒼月さん：いないでしょうねぇ…普通は。います？


▲神奈川県　いくいなさん：おかしらってどなたでしょうか？



▲宮城県　いずみみやさん：悩みスギです。すっきりしないとです。

ろうと思わせてくれるので、何度も挑戦しているうちになんとなく勝てるようにはなりました。でも、合い札表示機能をカットされると途端に勝てなくなります。場の札と手札、どれとどれが合うのか見て理解できないのです。こりゃ実戦は無理だなぁとか思うけど、まぁ実際に花札で遊ぶ機会なんてあまりないからいいかとか思ったり。しかし花札ゲームは思ったより存在するんで、これだけできるようになれば0Kでしょう。そんな意味も含めて、実に有意義なソフトでありました。久々に買ってからクリアするまで一気に遊んだゲームだし。つーワケで今週は、割と充実してました。ただ、長く遊ぶための工夫が少し弱いのと、ストーリーが恥ずかしいくらいベッタベタなのが気になったです。さっそく機能追加版がSSで出るようだけど、はやいとこPSで続編の方もお願いしたいであります（気が早すぎるか）。（ほ）

スキャナがあるとイロイロ取り込めて楽しいぞ。でもなに作ってんだ？　今度見せてみ（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。前々号が決算だったので、今号は全員まだポイントが低いです。さらにハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

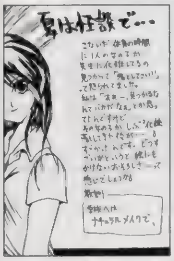
勝手にレビューコーナー：今回は、FOGの「美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語」について少し。グラフィックが綺麗なので気になってたんですが、なんせ花札知らないから遠慮してたんです。でも、ここいらで花札でも覚えてみるのもいいかと思って買ってみました。そもそも麻雀もゲームで覚えたし。で、まぁオンラインヘルプとかすごく分かりやすかったので、なんとなく理解できるようになりました。ストーリーモードは、女の子と花札勝負しながら写真を撮っていくというもので、女の子に勝てば撮影権利が手に入る仕組みになってます。とにかくグラフィックが綺麗なんだけど、まともに花札勝負してないのでほとんど写真は撮ってません。ストーリー上どうしても勝負しないとならない場面でも、負けても取りあえず話が進むので、展開は実にスムーズでした。また、一体ここで勝てばどういう展開になるんだ

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

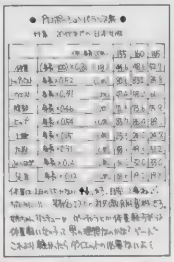
業務連絡。５Ｆトイレの便座の正面にあるカベにハナクソやハナゲをつけている人、ただちにやめてください。目線の位置にジャストフィットしてて、かなりイヤです。　（中）

すっかり忘れてたんだけど、PS版「同級生２」のEXTRABOX買ったんだわ、俺って。予約してた店から電話かかってきて、ようやく気づいた。で、結局買ったけど、パッケージどころか店の包装すら解いてないや。そもそも俺は「同級生」は好きだけど、「２」はあまり好きじゃないのよ。アレはフラグ立てが面倒なんで。パソコン版でも結局お目当ての鳴沢美佐子さんをオトしたら、もうやらなくなったもんな。だから、俺の中では桜子は死んだまま。美佐子さんと結ばれるための踏み台でしかないです。黒い三連星もビックリ（笑）。ちなみになぜ好きでもないのに買ったかは、言わずもがなですな。

ま、美佐子さんに限らず、年上キャラをこよなく愛する俺ではあるけど、実年齢で自分より年上なキャラはさすがに少なくなってきた。そういう年齢なのよ、こんなバカ話してても俺は。でも自分の中では、主人公より年上だと「年上」という認識で見るかな。最近話題にしてる「放課後恋愛クラブ」だと、河合雛子さんとか園崎操さんなんかがコレ。なんか自然と「さん」付けで呼んでるぞ、オイ（笑）。あとは性格的に“お姉様”なコね。「ときメモ」の紐緒さんなんかは、なんていうか「カッコイイお姉さんは好きですか？」って感じで好きなのかもね。これって、年下のコを「お姉さん」って慕ってるようでヘンだけど、主人公というフィルターを通すと不自然には感じないんよ。これを読んでるキミはどう？



▲石川県　卯梨さん：大事ですよね。まゆ毛とか。ビックリですから。



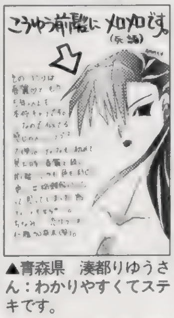
▲愛知県　北原健光さん：スゴイですねぇ。女のコは大変です。



▲神奈川県　想あみさん：確かに、ねこ口はいいですよね（笑）。



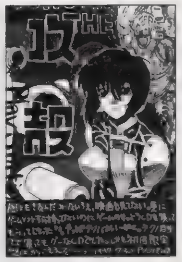
▲神奈川県　白羽優希さん：お見事。石鹸の香りが好きなんでしょうか？



▲青森県　湊都りゆうさん：わかりやすくてステキです。



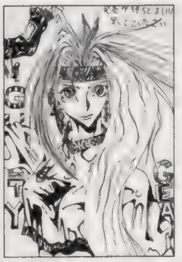
▲兵庫県　銀輪さん：こちらもいいねぇって……そんなついでに……。



▲山口県　バグ12匹さん：サントラからゲームへ。ソレもありデス。



▲北海道　村上夏樹さん：アクセスが多いのが弱点でしょう。かなり。



▲鹿児島県　じゃがポテトさん：そろそろ情報出るんでしょうか？



▲大阪府　成瀬祥雄さん：編集部では現在「97」が盛り上がりまくりです。



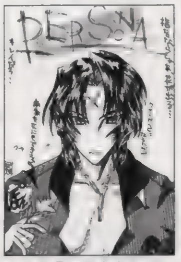
▲新潟県　RATAさん：徹夜でハガキ。夜を長く感じますよね。



▲東京都　清和日和子さん：猫耳少年ですか。確かに重要ですよね。



▲大阪府　八瀬ななみさん：そんな時に電撃プレイクエスチョンＳＰを！



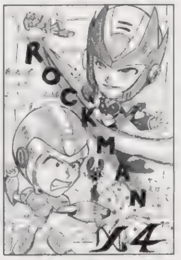
▲滋賀県　飛貴帝さん：ってそんなに明るい（笑）んでしょうか？　彼。



▲北海道　哀原斑さん：ＰＳ版はアクセスが……かなり重いです。



▲北海道　望州あゆらさん：内緒です。創刊号とは別人ですし……。



▲？県　？さん：ＣＦ熱いですよね。結構ネタバレですけど。



▲愛媛県　八代さん：ハム系って声もカワイイですよね。



▲山形県　週末の怪人さん：言うんでしょう。それが掟ですから。



▲東京都　神無月流風さん：なってください。ガンガンなりましょう。

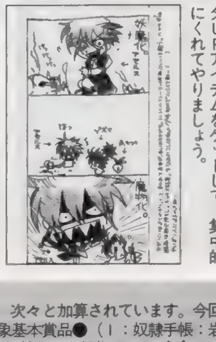
▶神奈川県　如月龍牙さん：女のコキャラも、もっと増えてほしいですよね。お尻はジューンがいますから、あとは……胸とスリム。それでキマリ！って感じです。



◀千葉県　Ｓ・風雅さん：とりあえず「ロマンシング　サガ」を移植して欲しいです。イベント増やしたりして。



▶滋賀県　魁明親さん：４コマとしてはかなり大胆に寸法が違っていたのですが……ひいいいがカワイイので……。



▶神奈川県　小林恭介さん：パラメータＵＰアイテムをゲットして、集中的にくれてやりましょう。



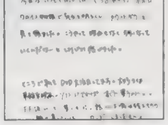
まんが／風上旬（なんて気持ちのいいヤツラなんだろう……「カリオストロの城」は見ないといけません。人としてオタクとして。ね？）



★★ゲームライター講座★★

「ゲームライターになりたい場合、進路として親をどう説得すればいいんでしょう？」
東京都　ホンジマンダラさん：

説得するのは……難しいです。よほど理解がない限り判ってもらえません。自由業＝保証なしですから。仕事をしながら時間をかけて納得させるのが理想的です。



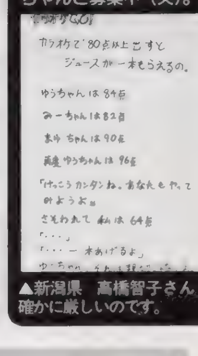
◀東京都　Ｇさん：文字ハガキでした。強くなりましょう。ガンバって。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆発。

「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。



▲新潟県　高橋智子さん：確かに厳しいのです。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

ＳＳの「スーロボＦ」、前後編っていうか本編、完結編として２つに分れて発売されることになったそうです。ふむぅ〜。なんか分岐の途中で終わって、イデオン、ガンバスターは未登場だそうなんで、２枚出そろってからプレイしようかなぁ。大事に育ててたキャラがパーティから外れちゃったら悲しいし。キャラゲーなんだからさぁ。なんか、１粒で２度美味しい商売っていうか、やられたって感じ。ユーザーは２本分のお金を払わなければイケナイってワケで……。この手のゲームはＳＳだとアクセス速いから純粋に期待してたのに。あ〜あ。（魔）

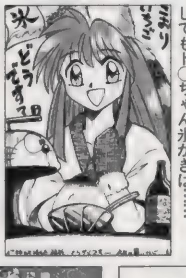


ランキング発表

80：田中将司
75：小林恭介
70：矢渡
：むにゃん
65：G・紅牙
：祥人
60：週末の怪人
：北原健光
55：広瀬川秋人
50：TOMY
：卯梨
：NAKO
：とりお
：樹塚ともかお
：のぶすけ
45：桐生雅士
：谷川蛍雪
：眠るカバ
：前川
：清和日和子
：一郎あきら
：甘露なつを
：瀬鈴
：児玉啓太

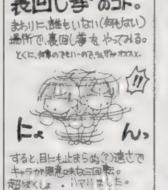
●40：いわきゆーし、櫻璃、香月りん、望州あゆら、うに、S・風雅、神哉龍、●35：うに頭、ともの、辻槻景太、ひろし、雨宮五月、神野ゆき、寿々、湖山たみ、壬まどらＲＡＴＡ、●30：海座せにょ、いずみ17、走馬あづみ、くさかべゆかり、ごちうり、海川さんご、美波、タカハシデュン、炭素分子、いくいな、都賀渉、有久翼、50STORM、立花ありな、りるひな、なみなみ、長村アキ、ちったん、如月龍牙、●25：細矢智子、不二峰子、樹宮匡平、月旅行物語、月子、各務風架、古川緋色、八城隆史、龍史雷汰、TERA、MIKA、北尾アンナ、うつのみやさおり、乃亜、蒼月、藤神零式、太一、楠本由貴恵、さかき和子、●20：風原藍奈、晴れたら爽樹、あぢあの華、鈴鹿エイジ、亜煌、アウー、長月にいな、鈴城芹、藤崎啓、えんぢまる、琴絵、シャボネット、貞雅、夢月まお、かばゆ、クリオネ、白井俊、鳥太郎、遠瀬宵、カステラ歩、森永製菓、亀露なみ、まみこ、ゆきの、柴田恭子、飯鋼、彩航彼方、白羽優希、バグ12匹、成瀬祥雄、哀原斑、高橋智子、杜蓮司、秋本一樹、蒼ノ助、MAKOTO、清平ハルキ、大類敦士、せらびぃちこ、十槻久也、魚屋


◀奈良県　みんとさん：釣りも大活躍らしいです（笑）

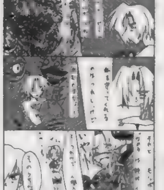

◀北海道　望州あゆらさん：それにしてもド○ちゃん氷かきは……。

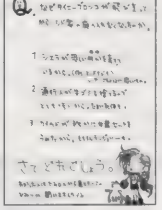


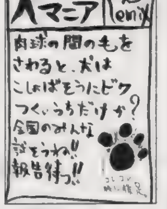
◀大阪府　杜蓮司さん：恨まれてそうですよね。イロイロと。



▲青森県　くめた夏緒さん：確かにヒマな人向けです（笑）。


▲東京都　TUU さん：そのうちなのです。寂しそうです。


▲神奈川県　秋月えまさん：１番に20カノッサ……古い。



▲福岡県　毛の雲さん：今日からキミも犬マニア！　なのです。

第2回ランキング発表

575：矢渡
545：祥人
515：ごちうり
470：雨宮五月、ＴＥＲＡ
420：田中将司
405：楠本由貴恵
395：りるひな
385：桐生雅士
340：湖山たみ
310：貞雅
305：のぶすけ
290：まいまい
285：椎名奈々
265：一郎あきら
260：２８８
255：児玉啓太
250：ＴＯＭＹ
245：鳥、小泉英夫
240：いずみ１７
230：ちゃたろう
225：成瀬祥雄
220：安倍茂樹、唯津美影
205：ＤＤＴ

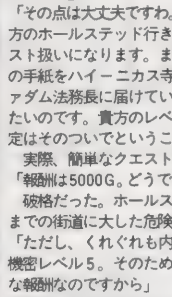
●200：伊藤深海、ジョリ谷ピンタ、鈴城芹、●195：蒼月、市原にたか、tke、●190：うに、まみこ、●185：木村吉伸、乃亜、紅夕貴、●180：青い桧、バラ族、●175：砂之介、torico、●170：けどこの、清和日和子、谷川蛍雪、ベンジャミン、●165：佳月ひろ、炭素分子、望州あゆら、桃亀イリヒ、ゆきの、●160：おさP、眠るカバ、●155：植田智博、稲堂ジン江、筧智也、寿花丸、●150：スパットPS、月子、ヘルカオス、よしかづ、●145：秋本一樹、毛の雲、●140：伊藤勇太、苗紗美丸、高橋智子、辻槻景太、●135：オーラちから、龍山車、長井みちる、はせぷー、風水りあ、●130：稲村かほる、和田秀紀、にゃんにゃんとやら、●125：海座せにょ、貴沙羅ゆう、北原健光、●120：庵屋、小栗徹也初号機、此土、つくば山、猫田・W、●115：樹塚ともかお、彩航彼方、GRU、白井俊、宮本順、●110：おろしや☆だいこん、雀之原、中村petals花子、ひろふぅ、●105：あゆむ、海川さんご、高丸じえ、遠坂流斗、稲田忍、伏屋サカツ、八代、●100：卯月渉、咲羅、紫狼、ポチ、碧奇魂、●95：M－MASTER－ZX、からくり蘭丸、しまづやひち、鈴乃谷風宮、秘色、平野森代、●90：あずまことね、ANNA♥K、いわきゆーし、ウニマル、香月りん、KEN、寿々、中重仁里、むにゃん、May－be、桃栗てくの、よしかーひろみ、●85：AKIRA・A、有見翼、きさら、信乃、吹田るみ、ソウル009、チハヤ、碧並空、夜野小太郎、●80：片羽昭、立花ありな、橘紫沙、たっぷ、HAL1000、●75：海松屋いさぎ、えんぜるぼーい、里見総一郎、司蕾とも、大類敦士、ひおう、マヨネーズ・ガール、●70：神無月セイ、魚啓、K－K－01、桜井響、瀬崎哀、柴田絵里、中陀雀、傲天人、みそみそ、●65：一光、大宮ゆう、甲斐つるぎ、カシュー、きすみ、武志かづみ、橘りくあ、丸岩小人、理衣斬、●60：秋河織斗、鮎川順、安積タツオ、川原瑞穂、くさかべゆかり、古狼、しづき慎、睡蓮、たかたか、ぱるる誠志、文月美和、三島金八、メモンガー、安兵衛、●55：葵かずき、飯塚鈴奈、MS狼、おぼかたしの、カステラ歩、亀露なみ、キューティー、雲丹の平造、くるぶし、琴絵、邪ダンティ、壬まどら、瀬川真琴、ちゃっぷ2世、東沙都美、虹のペンギン、猫牙狼司、バグ12匹、ひろし、ゆうき良、Y.W

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは９月19日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューは外見は人間。よくできた機械らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。ギルドで判別してもらったローディンの職業は魔獣使いレベル29だった。そこでボクは彼女の歳を聞いていないのに気づく。

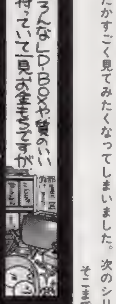
「え？　あたし？　17。身使いの儀式を済ませたばっかりだったから」
「じゃあ、同い年なんだ」
何となく、何となくだけど、よかった気がした。
ガチャ
その時ドアが開いて、さっきの語り部のお姉さんが戻ってきた。
「ラムダスさん、貴方の力は私では計れないようです。申し訳ありませんがホールステッドのハイーニカス寺院までご足労願えませんか？」
「え？　ホールステッド？」
「ええ」
自治城塞都市ホールステッドといえばギルドの総本山。霊峰ファウスセルクの麓にそびえるある意味大陸の中心地だ。場所はここライビアの街から遥か、500リート（約1000km）。どんなアイテムや方法を使ったとしても、たどり着くのに最低20日はかかる。普通に歩けばその倍はかかるハズだ。
「でも、ボクたち、早めにクエストに参加しないと、お金がなくて……」
「その点は大丈夫ですわ。あなた方のホールステッド行きはクエスト扱いになります。まずはこの手紙をハイーニカス寺院のファダム法務長に届けていただきたいのです。貴方のレベルの判定はそのついでということで」
実際、簡単なクエストだった。
「報酬は5000G。どうです？」
破格だった。ホールステッドまでの街道に大した危険はない。
「ただし、くれぐれも内密に。機密レベル５。そのための破格な報酬なのですから」
宮崎県　シーライトデュさん：


◀宮城県　霞月さん：キューがいい感じです。美声年？

ハードの神様の犬Σ

８月は北海道で散財したため、その後かなりの激貧生活を強いられた。とりえあず、医者に「あなたは鉄分不足だから……」と注意されていたので、一日分の鉄分の半分が補給できる飲むヨーグルトとサンドイッチorおむすびでエンゲル係数を低く押さえ込んだ。が、それは９月も続きそうな気配。ＬＤ代だけで10万以上吹っ飛ぶ予定ですから。（犬）

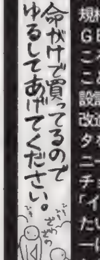
あとウン十時間で「こどちゃ」のＬＤボックスが発売される。そんな状況下で、この原稿を書いてる自分を客観的かつ冷徹な視点で観察してみるとしよう。まず。身体の前後運動がいつもに増して激しい。かなり忙しない。今にも秋葉原へダッシュしそうなオレの身体。頭の中には、６万を握りしめ、某ＡＶ屋さんで「こどちゃ」のボックスをレジへ持っていき「領収書おねがいします」と言っている自分がいる。よし、シミュレートは完璧だ！　……というワケで、犬くんはかなりワクワクしながらお仕事してます。それもこれも、夏休み映画がハズしまくりだったため、目先の楽しみは「こどちゃ」だけなんっスよ。「エヴァ」はラストがゴニョゴニョですし、「スターウォーズ」はＣＧ技術でところどころが違うだけで、初めて観たときの感動は得られなかった。残す砦は「もののけ姫」と「天地＆スレイヤーズ」のみ。（ち）は「そこそこ観れるよ」とか言ってたので、ＬＤ買いついでに観に行くとしましょうか。……と思ったら「天地＆スレイヤーズ」は今日まで？　やべぇ、早くこの原稿書かないと観れないじゃん。



☆楽しいゲームライフ〜ＲＧＢ篇〜☆

前号でＲＧＢ入力対応のソニー製テレビ「ＫＶ−21ＳＰ１」を採り上げたら、同号の232ページでモニター募集してたのね。いや〜、ネタがダブっちゃうとは。それにしても、ＲＧＢの説明をギョーザのタレに例えるなんて、オレにはできないね。いやはや、独りでウケてしまいました（笑）。でも、ギョーザのタレは３次元Ｙ／Ｃ分離できないからなぁ（笑）。

さてさて、あまり大金を払えないけどＲＧＢモニターでゲームを楽しみたい！　ビューティホーなグラフィックで10倍ゲームを堪能したい！　ってな方にはヨダレもののモニターですが、チト痛いのがＰＳにしか対応していないという点。通常、家庭用のＲＧＢ対応モニターは、21ピンマルチ端子という規格化されたソケットが装備され、ゲーム機用のＲＧＢケーブルもそれに合わせて市販されていた。ところがＫＶ−21ＳＰ１クンは、特殊コネクタを使うことで専用ケーブルじゃないと接続できないように設計されている。だから、サターンや業務用基板、改造したＮ64（笑）など、21ピンのマルチ端子コネクタを使用しているマシンは全滅！　まぁ、これがソニーさんの商売といってしまえばそれまでですが、チョイと大人気ないような……。それとも、遠回しに「イヤならプロフィールプロを買いな」とでも言いたいのかな？　ちなみに自分が所持しているモニターはプロフィールプロ（ＫＸ−29ＨＶ３）です（自慢）。しかし、こいつがバカ高で、今でも安売り店で17万くらいします。しかも、約60kgと激重！　でもプロフィール〜は、価格なり（いや、それ以上）の素晴らしい映像美を提供してくれるモニターなので、映像にこだわる人種にとっては「コレしかない」というブツです。お金持ちな方にはオススメかな。つづく。



◆今はこれだと思うのです◆

AMショーの季節がやってきました。もちろん（さ）のお目当ては、待ちに待った「バーチャロン２（仮）」です。今も現役で「１」をプレイして、なおかつ面白いんだから、このゲームの偉大さをヒシヒシと感じるのです。「２」では、旧キャラがマイナーチェンジされて、新キャラも何体か登場するというウワサを耳にしましたが、その真相は未だ不明。AMショーに出展されるようなので、この目でしっかりと見てきたいと思います。次号では、緊急レポートができると思いますので、楽しみに待っててくださいネ!!

さて最近パソコンでハマッてるのが、兄弟誌で攻略を担当しているアリスソフトの「かえるにょ・ぱにょ〜ん」です。またまた18禁ソフトなのですが、あまりエロエロではなく、かなり風変わりのSLGなのです。ステージが毎ターンごとに１マスずつ横方向へスクロールし、主人公は一歩ずつしか前に進むことができないのです。スクロールに押しつぶされてしまうとゲームオーバー。進路をうまく確保しながら敵を倒していくのです。キャラがメチャメチャかわいいです、ハイ。

がいつ頃やってたのかすら知らないのです）から、多分コレが戦隊ヒーローとの最初の出会いだろうと思う。それ以降は、チラホラと飛ばし飛ばしでいい加減には見ていたハズだけど、まともには見ていないのです。ハッキリ言って、「バトルフィーバーＪ」がいったいどういう話だったかなんて全然覚えてないけど、もし今、作られたとしたら、メンバーはどこの国になるんでしょうね。まぁ主人公が日本になるのは当然として、女性はやっぱバトルチャイナで決まりですかね。で、それがいわゆるピンク系として、もう一人女性がいた場合、やっぱバトルスウェーデンあたりでしょうか。などと、下らないことを考えているうちに、なんだかすごく見てみたくなってしまいました。次のシリーズあたりで、ちょっくら作ってくれませんかね。もし作るのであったら、もちろん私は見ますよ。２、３回くらいなら。（ほ）

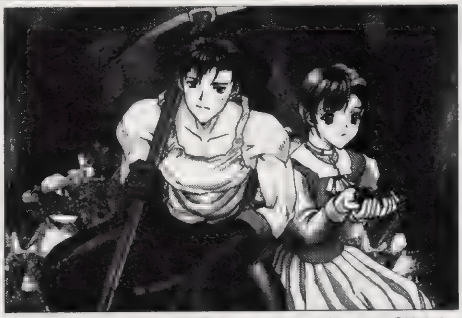
そこまでかい「こどちゃ」のＢＯＸ。やるね。オレもギャラ出たら買おっと（魔）

家に帰るから「かえるにょ」ですか。不思議なタイトルです（魔）

第２回ランキング賞品説明：★奴隷シール：ポリタンとお姉さんがかわいらしい全32種類：20Ｐ獲得毎に１枚贈呈・★奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さん全２種類：100 Ｐ獲得毎に１枚贈呈・★奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ入り：100 Ｐ以上獲得者に贈呈・★奴隷Ｔシャツ：カッコイイ、普通に着れる：150 Ｐ以上獲得者に贈呈・★その他にも上位な人たちには167 Ｐのような賞品が贈られます。ハガキを送って下さったみなさん、本当にお疲れさまでした。

「脱衣麻雀をやりました。いや、ゲームでなく生身です。スゴいっすよ。酒飲んでその勢いだったんで、もう１度ヤレと言われてもできないでしょうけど。多分。しかし男なら誰もがとんでもなく燃えるはずです。その時は男２人対女２人でやったんですが、ついつい、共同作戦をはってしまいます（女のコも組んでましたけど。絶対）。人間の最高集中力はこういう時に発揮されているのだなぁと判るくらい、脳味噌がピキピキ。結果は相手がブラジャーを取るところまで。こちらはまだパンツはいてました。ウヒョー！」大阪府　シンナカノさん：

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみてね！　（魔）

手軽に参加したい人は

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全数値を足して25になるようにする
キャラクター名 カタカナ６文字まで	
職業：①、②、またはA〜S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回の募集クエスト39は、南東ホールティアド海の中程に位置する、ラクシュランド島の探検です。この島は幻の島と呼ばれ、つい最近まで上陸するはおろか、その正確な位置を計測することも出来ませんでした。しかし先日突如、その姿を海上に現したのです。なぜ、今になって島が現れたのか、そして島には何があるのか？ギルドは未開地と同様、探検隊を組織して送り込むことにしました。戦闘アリ、探索アリの正統派なクエストになりそうです。今回の選択は以下の３つ。①正面から堂々と進む、②隠し扉に注意しながら脇道を進む、③とにかく素早く駆け抜ける。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。要注意です。

締め切りは、次号本誌（56号）発売日の９月26日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど39」だけでＯＫです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の56号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

☆☆☆ナイナイ発表予定スケジュール☆☆☆☆
第56号　９月26日発売号（第52号発表＋第59号分募集）
第57号　10月９日発売号（第54号発表＋第60号分募集）
第59号　10月31日発売号（第55号発表＋第61号分募集）

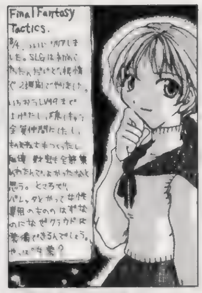
今回のあて先は「ＤＰＳど39」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ〜Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。
Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。
Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
Ｐ：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。
☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ〜Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは51号募集分の発表



▲徳島県　火吏那さん：まあ、世界が違いますから。しょうがないです、きっと。

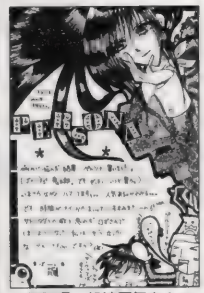


▲大阪府　宮間あちさん：いい味だしてるんですけどねぇ。……なぜ？


▲神奈川県　想あたみさん：トホホ……手乗り主人公。カワイイです。



▲神奈川県　白たこさん：ハマリがいのあるステキなゲームです。ね？


▲福岡県　帆波円舞さん：セーブポイントが少ないのは厳しいですよね。


▲神奈川県　G・紅牙さん：専用コントローラ付きでまさしくいい日旅立ち。


▲岐阜県　ズバットPSさん：ラブでしょう。「R」は妹とですが。


▲東京都　藤神零式さん：しかしＳＮＫもムチャですよね。いい加減にハードはやめればいいのに。妙に高そうだし。


▲広島県　宇宙彦牛さん：ソレなら床部は30歳近いジジイが……。





まんが／岐阜県　コージン（ペッって……かなりイヤなラムザくんなのでした）・イラスト／C次郎


◀埼玉県　ちったんさん：ブラウン、マジな顔はカッコイイですよね。かなり。


◀京都府　甘露なつをさん：みんなでカッパ装備でわくわくしたモノです。

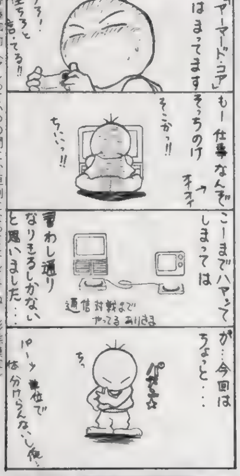

▲大阪府　杜蓮司さん：クラウドったらしかし……こんな所で何してるんでしょうねぇ？　リミットあまり使えませんし。

◀京都府　甘露なつをさん：「人生ゲーム２」かなり楽しいですね。イベントも豊富だし。

下らない話：現在放送している電磁戦隊メガレンジャーは、見たことはないが、「電磁戦隊」というタイトルからデンジマンのリメイクでもやってるのだろうかと思ってた。結局、これはただの勘違い（デンジマンは「電子戦隊」ですね）だったワケなんですが、このシリーズ、よくもまぁネタが尽きないモノだ。何年もやってるんだから、似たようなタイトルになるのは仕方ないけど、さすがにそろそろ紛らわしいです。といっても、どうせ内容的にはほとんど変わらないんだから、いっそここで続編かリメイクにでも挑戦してみて欲しいもんだ。と、ある日ふと思った。もしそうなった場合、個人的に是非やって欲しいのが「バトルフィーバーＪ２」です。戦隊ヒーローものを真剣に見ていた記憶って、この「バトルフィーバーＪ」だけなんですよ。「ゴレンジャー」を見ていた記憶はまったくない（そもそも、「ゴレンジャー」

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は２１０以上、２２５文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品。確かにそれはウヒョー！　ですねぇ。まるでエロマンガな展開です。その後どうなったのかが知りたい気もします（笑）。

WIN95版の「トゥルー・ラブストーリー」が延びてしまった。その代わりに、WIN95用のアクセサリー集みたいなのが出るみたいですね。ちょっとガッカリですが、「R」もあるので仕方ないですね。ゲームをもう一回遊ぶなら「R」の方がいいし（3,800円というのも嬉しいですな）、わざわざパソコンで遊ぶこともないだろうから、アクセサリー集というのはかえって嬉しいような気もしたりします。しかしそれにしても「2」の方の話が全然進んでないのは気がかりです。やっぱ一番の期待は「2」ですし。　（ほ）



まんが 斎藤和衛（アレっていつの間にか恒例になってたんですね　形態模写）



◀千葉県　秋本一樹さん：ゲームと言うよりも……デジコミに近いかもしれません。



◀秋田県　蒼ノ助さん：ハガキから広がるゲームの世界。



◀奈良県　きりしませりさん：キャラの関係がいいですよね。このゲーム。



▲茨城県　阿綺羅さん：なぜ……でちゅ？　だひょは×？

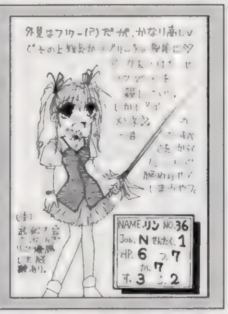
Nights of Knights

クエスト ナンバー36発表
51号募集分

今回の募集クエスト36は、ヒースロウ鉱山でのファイアランズ鉱石の発掘でした。ファイアランズ鉱石は僧侶の石と呼ばれているHP回復能力のある、貴重な鉱石。コレを発掘するために魔法使い系のキャラが大乱戦となりました。この鉱山のファイアランズ鉱脈は最近発見されたばかりなので採り放題だったようです。魔法使い職業優先、探索がメインのクエストでしたが、それなりに戦闘もあったため、単純にかしこさの高いキャラが有利というワケじゃないのがいい感じです。

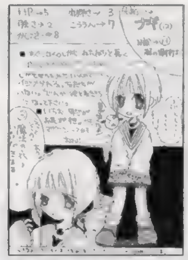
MVP

大阪府　長村アキさん：魔法使いの中ではバリバリの肉体系な聖騎士が今回のMVP。あまり魔法にこだわりすぎなかったのがポイントだったかもしれません。魔法使い系キャラ優先クエストとはいえ、ちゃんと戦闘があるであろうコトを予測していたのが勝因でしょう。かしこさもそれなりに高いしで、お見事なキャラメイクでした。





▲愛知県　すなめりさん：抜け殻の彼女が悲しいです。空っぽの心。空っぽの瞳。



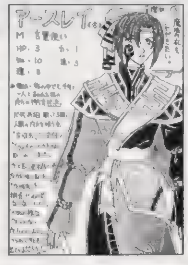
◀福岡県　とりおさん：ナゾもの……いい味出てます。



◀福岡県　だあっ！さん：カッコイイです！　炎のアルトリコーダー。



◀大阪府　壬まどらさん：元気良さそうです。柔らかそうな筋肉。



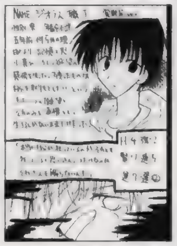
◀神奈川県　あぢあの華さん：今まであった力がなくなる……不安ですよね。



◀岡山県　リベラさん：ベタベタに甘えん坊？　超女の子系です。



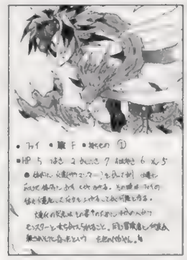
◀和歌山県　太一さん：男の子なのですね。盗賊のボスは困りモノ。



◀千葉県　都賀渉さん：自分のことが判らないのはツライですよね。



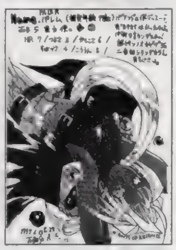
◀山形県　魚屋さん：髪の後ろだけを染めるのが流行？



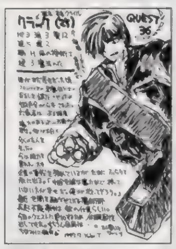
◀福井県　平野恭代さん：でも何も殺そうとしなくても……。



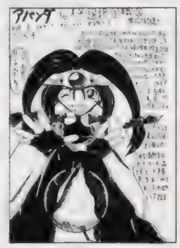
◀東京都　清和日和子さん：巫女さんは清め祓いのプロです。



◀神奈川県　有久翼さん：デキたてのアンドロイドさんなんですね。



◀徳島県　YuKo．Tさん：かなり厳しい正確な人のようです。



◀岩手県　石田知広さん：弱い呪いもたくさんかければ……。



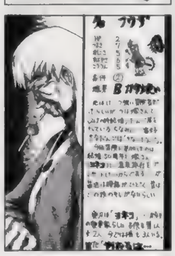
◀千葉県　50STORMさん：髪の毛が風で舞い上がってます。



◀東京都　祥人さん：元気のいい魔法使い。盾、偉そうです。



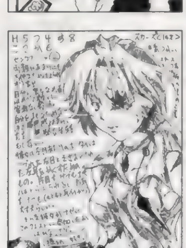
◀埼玉県　マリアンヌさん：最後のブスリ。が……ステキです。



◀愛知県　しるとさん：思いっきり愛妻家のような（笑）。



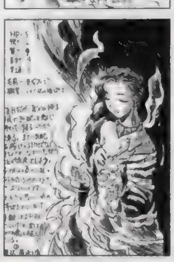
◀埼玉県　みずしまちはやさん：イジメられっ子なわけですね。



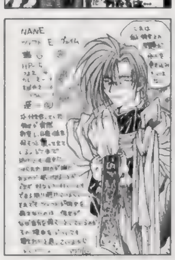
◀岡山県　のぶすけさん：痛いですよね。包帯は特に。



◀千葉県　高月らいるさん：男よりも虫が好き。それはそれで〇です。



◀千葉県　MAKOTOさん：風に舞う符がカッコイイです。



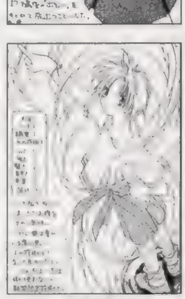
◀神奈川県　G・紅牙さん：聞きたいですよね。理由。



◀大阪府　長村アキさん：体内からモンスター出すのは危険です。



◀大阪府　雨宮五月さん：背中の盾が謎ですよね。両手剣なのに。



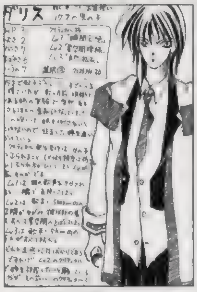
◀埼玉県　矢渡さん：冬は水が冷たいですからね。凍るし。

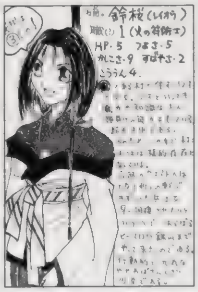
テム）で楽しめる。これがかなり〇。ガンガンレベルアップさせて、友だちのキャラと戦うのはかなり燃えるぞ！　アイテムもムダにたくさんあるしね。9月のRPGは正統派がいいなら「BOFIII」、ちょっとキワモノ（笑）ならこの「ラグナ」って所でしょうか。あ、まだろくにやってないけど、「FM2」は妙にアクセス多いです。ゲーム本編までツラクないといいなぁ。あとは……ガンダムバーチャロン（笑）「リアルロボットファイナルアタック」が良いです。東京ゲームショウでの編集部対抗戦のためにガンバって特訓中です。単純に「バーチャロン」のパクリと一言で片づけられない魅力があります。通信対戦するとまさに気分はニュータイプ（とか聖戦士とかガンダムファイター）。発売は年末ってことでまだまだ先なんですが、バランス調整にじっくりと時間をかけて良いゲームにして欲しいなあ（本音）。　（羅）

夏と言えばコミケ！　今回はサークルも受かったことだし、気合い入れて参加するぜ!!　……などと思っていたんですが、コミケ2日前に、知人が階段から落ちて頭を打ち、入院するという冗談みたいなアクシデントが発生。心配だったんで、参加をあきらめました。……が、当人はなんかケロっとしてコミケ行ってんの。男ぶり発揮しまくり。って、女の子なんだけどさ。どうやら大したことはなかったようなんですが……。頼むよいっちょ。まぁ、おみやげにラル×クラ本買ってきてくれたから良しとするけど。　（平）

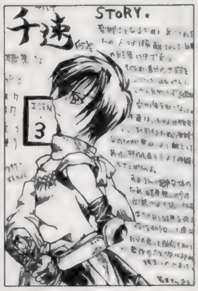
今年の夏は久しぶりに旅行に行きました。といっても前から予定していたのではなく、何となく朝早く起きたので、宮田さんとさとちーさんと3人でドライブしていたら「どっか行こう」ということになりました。で、新潟へ行ったというわけです（さとちーさんなんか手ぶらで行きました）。最初は北海道にしようとしたのですが、さすがに飛行機の席がなく断念しました（行ってたらもっとすごいことに……）。突然の出費はイタかったけど、露天風呂にも入れたし、海水浴もできたし、うまいものも食えたので良しとしましょう。　　（う）

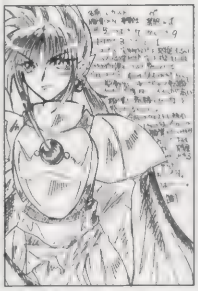
唐沢寿明の■一生命のCFはなんであんなにカッコイイんだろう。近年まれにみるカッコよさ。あのノリでミュージカルとかやってくれたら金出して見に行ってもいいなぁ（ミュージカルキライなんだけどね）。とまあ、そんなことはどうでもいいんですが（どうでもいいんかい）、今号のオレ様の愛のあるゲーム紹介は……「ラグナキュール」だ！　まあ、攻略ページでも扱っているから判っている人は判っているだろうけどこのRPGはなかなか熱い。グラフィックはちと濃いめで好き嫌いが別れると思うが、戦闘システムがなかなか秀逸。コマンドを入力するとキャラがワキワキ動いていくリアルタイム方式なんだけど、最初は遅い！　と感じるスピードも慣れてくるにしたがって適度な気がしてくるし。ソレになんといってもゲームをある程度クリアすればMBS（他人とアイテム交換や対戦が可能になるシス


▲新潟県　清平ハルキさん：……姉さんはなぜ呪いをかけたんでしょう？


▲愛知県　藤南真さん：おばばは可哀想ですよね。物知りなんですねぇ。


▲広島県　神野ゆきさん：剣がしゃべるのは楽しいと思われます。困るけど。


▲北海道　是空齋さん：悲しい運命ですねぇ。変えることは不可能なのでしょうか？

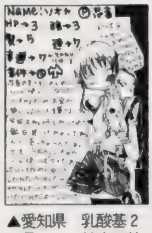

▲北海道　霊魔さん：鎧が正統派。聖戦士の白ですよね。目立ちます。

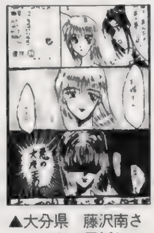

▲高知県　ママるマルさん：自信満々。それが崩れたときこの娘はどんな顔を……。


▲長崎県　流星さん：父のために戦う。厳しそうです。


▲北海道　TOMYさん：カッコヨサゲです。オットコ前？

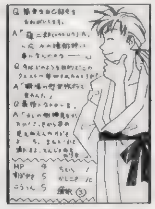

▲山形県　みるく1号さん：ってことはこの人も変形？

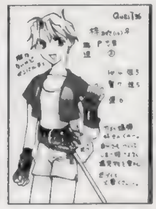

▲愛知県　乳酸基2の号さん：鉄拳で教えるワケですね。

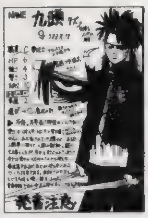

▲大分県　藤沢南さん：かなり屈折してておKです。

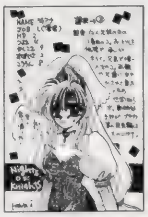

▲秋田県　石井洋美さん：衣装がカッコイイですよね。

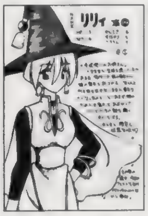

▲新潟県　りるひなさん：なんだかかなり悲しいです。


▲東京都　呉竹2号機改さん：ハガキウラの設定も見事です。

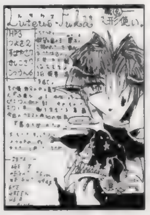

▲山形県　週末の怪人さん：硝煙の匂いはワクワクします。

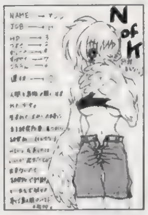

◀東京都　森羅万象さん：ヤンキー系の魔族。設定がカッコイイです。

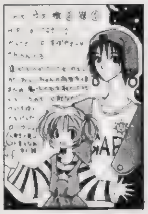

◀静岡県　有崎春夜さん：なぜこんなクエストに参加したんでしょう？

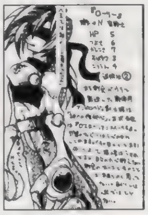

◀大阪府　風吹晴さん：命がけのアイテムはきっと何かが隠されてます。

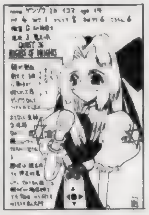

◀兵庫県　はおさん：自爆ですか……頭がボンは、かなり痛そうです。

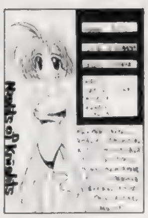

◀栃木県　夕亜雛百さん：凶悪な心しか持たない人形は怖いけど強そうですねぇ。


◀青森県　児玉啓太さん：この手の羽根で飛べるんでしょうか？　もっと変形？


◀神奈川県　ユドウフさん：ロリコンでしょう。どうしても。それも○です。

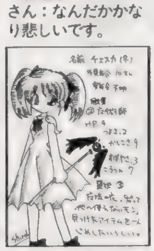

◀東京都　谷川蛍雪さん：髪のご意志に従って戦い続けるわけです。

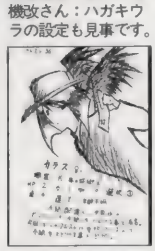

◀埼玉県　大類敦士さん：この名前はないですよねぇ。女の子なのに。


◀群馬県　立花ありなさん：イジメられっこなのに……服はムチャクチャハデですよね。

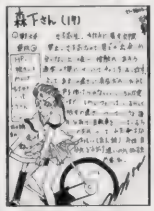

◀長野県　楠本由貴恵さん：目立つのが好きな辺りがまだまだ12歳。


◀埼玉県　眠るカバさん：自分が男性に変わる方法を探してもいいかも。


▲京都府　紫狼さん：独り占めしなくても……ワガママ？


▲大阪府　志郎さん：用事が済めば終わりなんでしょうか？

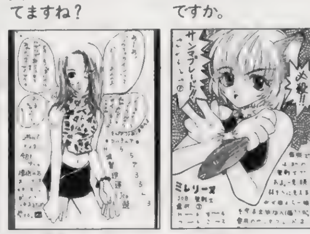

▲埼玉県　十槻久也さん：イルカ系の妖精。カワイイです。


▲愛媛県　肺臓さん：付いていこうとするファンがいいです。


▲北海道　広瀬川秋人さん：ワクワクしてますね？

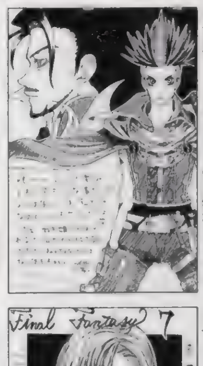

▲北海道　ふじたらさん：ナイスバディですか。


▲愛知県　乳酸基2の号さん：印象は良さそうです。


▲栃木県　庵屋さん：コギャルって……ワガママですよね？
▲愛媛県　むにゃんさん：サンマの剣は斬れなさそうです。

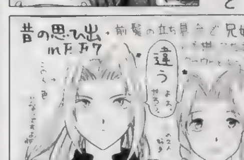


まんが／東京都　K・澄央（なぜ……額に「肉」が……呪い？


◀東京都　サガフロ普及委員会さん：どうですか？　プレイしてみた感想は？


◀広島県　寿々さん：彼ら強いですよね。多分ラスボスより。きっと。


◀山口県　安芸涼花さん：それにしてもどちらが本体なんでしょうねぇ？


▲東京都　K・澄央さん：今となってはかなりムリがあります。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は1枚！　数字は8763でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、同じ数字はそれ1枚。おめでとうございました。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！



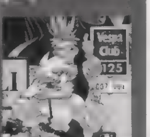
まんが／猫有馬（いい感じではまってます。あ、「ディアブロ」はパソコンのRPGです）

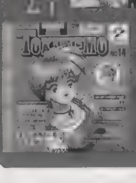
GMCD News

今回のオススメは「サイキックフォース」ドラマCD」だ。ゲームでは宿敵として戦ったバーンとキース、二人は昔、親友だった！

ゲーム中では語られなかった彼らの出会いを中心に、新しい対決まで収録されている。オリジナルビデオも発売されるので、より深く「サイキックフォース」の世界を楽しみたい人は、一緒にチェックしておこう。

現在発売中
・「月刊ときめきメモリアル NO.14」 ¥2,136(税込) キングレコード 9月13日発売
・「サイキックフォース オリジナルドラマCD」 ¥[illegible](税込) ブロッコリー 9月19日発売
・「ブレスオブファイアII オリジナルサウンドトラック」 ¥2,548(税込) ファーストスマイルエンターテイメント
・「MARVEL SUPER HEROS VS. STREET FIGHTER オリジナルサウンドトラック&アレンジ」 ¥2,548(税込) ファーストスマイルエンターテイメント
・「すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエスト」ベストセレクション〜天空〜」 ¥[illegible](税込) ソニーレコード

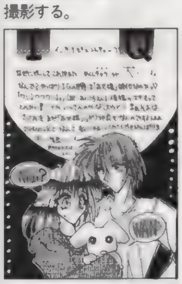




ゲームソフト激論座談会

「夏休みのゲームライフってダラダラしちゃいますよね。時間が無限にある気がして、ついつい夜遅くまでゲームをしちゃいます。でも、職業＝ゲームライターの床部の人たちは毎日がこんな感じなんでしょうか？　一度、ちゃんとタイムテーブル付きで教えて下さい」長野県　松本キヨシさん：

魔：ウッす。声が小さい！　とかなんとか言ってみたりして。
う：ゲームライターですか。
ち：やっぱりゲーム雑誌を読んでいる読者様＝ゲーム好きが多いってことで、みんなライターに興味津々って感じですな。
魔：まあ、とりあえず、平日の行動を時間で区切ってみると……
●PM01:00：起床・当然朝飯は食べずに秋葉原へ。
●PM02:00：買い物・秋葉原でゲームソフト、パソコン、LD、CDをチェック。
●PM04:00：担当編集と攻略ページの打ち合わせ。ラフ切り。
●PM06:00：買い物・本屋へ。雑誌、マンガを中心にチェック。帰り道にマックによってビッグマックセット購入。
●PM09:00：写真撮影・ゲームの画面写真をビデオプリンターで撮影する。


◀茨城県　さかき和子さん：ゴンゴン太のササミジャーキーですし。世の中。犬でしょう。

●AM00:00：帰宅・終電ギリギリで家に。TVを付け、帰り道にコンビニで買ってきた弁当で夜ご飯。
●AM01:00：趣味のゲーム・自分が現在好きでやっているゲームをプレイ。
●AM05:00：就寝：コントローラを握ったまま倒れるように睡眠。……って感じかなぁ？　なんかこないだの風上先生のコラムのゲームデザイナーとはものスゴイ違いだなぁ。
ほ：まあ、これは家に帰れたケースだからなぁ。ここにもう2〜3本担当ソフトが増えると確実に家に帰れない。
う：私はもう少し寝ます。
魔：少しじゃないって。電話にほとんど出ないじゃん。
ち：まあこのスケジュールはあくまで一例にすぎないですな。1週間の内1日くらいはこんな日があるかな。
ほ：徹夜とかバンバン続くから、ちょっと忙しそうだけど、仕事ないときは全部休み。あまり休みすぎちゃうとギャラが入らなくて何もかもお休みになってしまうのが怖い。
魔：スケジュールなんてあってなきがごとし。というかムチャなスケジュールに対応できるフリーな生活をしてないとゲームライターなんて務まらないもんね。
ち：ちなみにゲーム雑誌編集はライターのスケジュールにイロイロな「待ち」が加わります。
う：ライターが来ないとか。
魔：それキミね。

「東京ゲームショウあったんですよねえ？　いいなぁ…オレも行きたいなぁ。なんでそういうのって東京ばっかりなんでしょう？　地方のファンは関係ないんでしょうか？」広島県　ナガセリンさん：

ち：元々業者向けの見本市ですからな。東京が1番、関係業者（問屋、プレスなど）が多いからしかたないでしょう。
魔：東京ゲームショウは一般ゲームユーザーを対象にお金を取ってやっている催し物なわけだけど、意味的に業界盛り上げの意図もあるわけで（主催はCESA＝コンピュータ・エンターテイメント・ソフトウェア・アソシエイション＝コンピュータを使用した娯楽ソフトの協会）、儲けをあまり考えず、ゲーム業界をキチンと世間に浸透させていって欲しいなぁ。
ち：例え規模は縮小されても地方を回るべきですな。
ほ：地方のユーザーだって新作ソフトに触りたいからね。


◀栃木県　めもるんさん：読み込みツライですよね。一回のプレイに時間がかかるし。

う：……お前の口からそんなマトモな意見が……。
ほ：うむ。言ってみた。

「パソコンって何に使えるんですか？　床部の人ってみんな持ってるんですよね？　これからの時代を生き抜くのに本当に必要？」岐阜県　ラシンバンさん：

魔：生き抜くには必要じゃないけど知っていた方が得かもしれない。
ち：ワープロ、表計算、CG、音楽、やれることはたくさんあるけど、もっと直接的な動機じゃないと買えないよね。高いから。
う：とりあえず、パソコン本体とワープロソフト、プリンターを買えば、綺麗なレポートを作成したりするのが結構カンタン。
魔：最近の周辺機器は性能いいからなぁ……。特にプリンターは低価格な上に高性能。カラーでイカス年賀はがきを作るくらいワケないし。手入れもラクチン。
う：でも……逆に、素人がパソコンを具体的に活用できるのってソレくらい？
ほ：オレのようにトレーディングカードを……。
魔：そんな趣味のためにパソコンを買えるのはそれなりに仕事でその道具を使ってるから。
ほ：ならばオレだけでよし。

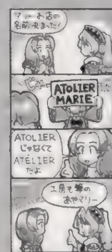
お笑い4コマ道場

天地14cm
この大きさにおさめてね！
左右6cm

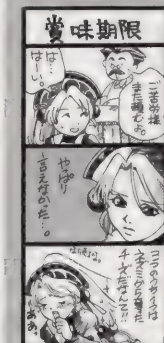
時代は4コマであるのか？　そうなのか？　だとしたら?と、そうきたか。DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。ステキな未来が待ってるかもしれません。ね？(魔)

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！

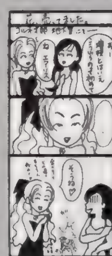

◀静岡県　たっPーさん：コメントしようのない展開。圧倒的です。かないません（笑）。本当に。

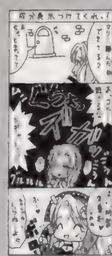


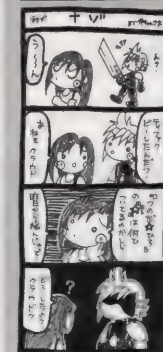
◀三重県　田中将司さん：マリーがそのコトワザを知っているとは思えないのがステキです。



◀埼玉県　ちったんさん：いえません。原材料の輸入元は。しょうがないですよ。町の小さな工房（トホホ）が生き残るためには……。


◀大阪府　ポリ子さん：撃ってます。いえ、売ってます。花はいつか散るモノです……。

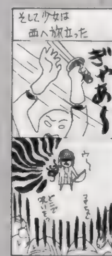

◀愛媛県　むにゃんさん：妖しいですよね。あの工房。小人さんは本当に仕事をしているのか？



◀神奈川県　仲ちゃんさまさん：というか、なんでティファが悩むのかが謎です。別にバレットでもいいような。体型似てるし。



◀鹿児島県　ねぎさん：女囚サソリ編〜完。こんなコトもありますよ。なんとかなるさ……ってダメですね。



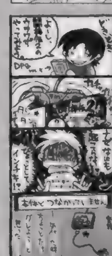
◀大阪府　ポリ子さん：マキちゃんでしたか。大迫力な弓矢なワケですね。腕飛ぶ飛ぶ。



◀宮城県　月風くちりあさん：ラーメン屋でのバイト中でしたか。うまいねこりゃどうもって感じでしょうか。



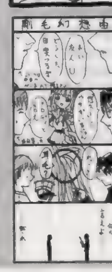
◀京都府　樹塚ともかおさん：笑ってる人が無邪気でカワイイです。カニ高いですからね。



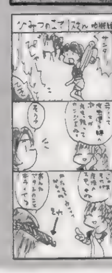
◀新潟県　RATAさん：グレてOK。人間坂道を転がり落ちるのは超速いですから。



◀埼玉県　潮屋点子さん：顔が……顔が怖すぎデス。そこまで髪の毛振り上げなくてもいいのに。おでこの怒りマークもポイント。



◀愛媛県　甲斐つるぎさん：耳毛でしょう。たまに耳が4つあるケモノビトもいますからね。


◀東京都　樹村Sさん：硬そうだからステッキっていうのは（笑）。確かに嫌ってます。

戦いを楽しむことに重点をおくならね。だから、身内で楽しむことにしてます（とはいえ、こういう考え方には反発意見も大層あるんだよな……ま、これは俺個人の考え方なんで。押しつける気も、改める気も一切ないっす）。……しかし、最近の格闘ACTは寿命が短いですね。「セイヴァー」や「MSH対SF」も、もはや旬は過ぎた感があるし。その点、「鉄拳3」や「VF2」は長いですね。なんか、この辺に重大な意味が隠されているような気がしないでもないんですけど、ややこしそうなので考えるのはやめにしときますが。それより何より、個人的にいまだ熱いのが「SFIII」と「ストEXplus」ですな。地元のゲーセンにも結構これらのタイトルのファンがいるらしくて、熱い対戦が楽しめてます。で、ゲーセンサイドにお願い。いくら儲かるからって、これらまで「KOF」の対戦台にしちゃわないでね。（平）

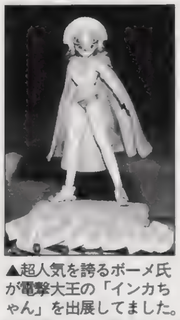
さて、今年のワンダーフェスティバルは思ったより、気に入ったものがなくそれほどお金を使わなかったです。今回の一押しは「ロックマン」のロールちゃん。あと「ファイティングバイパーズ」のハニーちゃんもあったのですが、ちょっと目を離したスキに売り切れてしまいました。とりあえずワンフェスでは「いいなぁ」と思ったものは、後先考えずに買ってしまった方がいいというのを思い知りました。後悔するよりましですから……（すごく後悔してます。ちぇっ）。次回の冬に期待しましょう。（う）

夏のワンフェス特集①：今回のワンフェスは広かったです。行列も早々に解消、通路も割と通りやすかったです。次回はビッグサイト西館１、２ホールですからさらに広くなります（コスプレが禁止されるのでなおさら）。見物して回るのも楽しいイベントなだけにいいことかも。で今回は「エヴァ」バブルも終わり、一段落してきたってところでしょうか。ただ、人気の固定したブースは相変わらずでしたね。（ち）はもっぱらオーバーダードさん中心です。白虎かなめさん（彼のキャラがキット化されます。原型も見ました）といっしょに伺いました。

「ＫＯＦ97」、おもしろいですね。俺はＩＳＴチームとして舞、ロバート、ラルフの3キャラを使っているのですが、最近はレオナ、社、シェルミー、アンディの4キャラを加え、この7キャラで適当にチームを組んでます。……知人と対戦するときだけね。それ以外ではゲーセンではプレイしません。だって、なんかムカつくんだもん。やれ暴走庵だ、やれ暴走レオナだ、やれ隠しのニューフェイスチームだって無茶なチームで乱入してくるヤツの多いこと多いこと。ハイハイ強いね、俺の負け負け。いいんです。「ＫＯＦ」はゲーセンで対戦するゲームじゃないって思っているし。だってここまでバランスの取れていないゲームも珍しいじゃないですか。もっとも、これだけのキャラがいるんだから、それも仕方がないことだと思うけど。非難するつもりは毛頭ないっす。事実、ゲームはホントにおもしろいもん。勝つことじゃなくて、

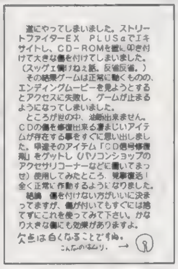
PS拡張計画

夏のイベントも終了し、オタク道もちょっとひと息。とはいっても何ら変わることのないオタクらしい日常を過ごすだけです。イベントに行かなくても、ムダ遣いは繰り返されるワケですから。てなわけで、ワンフェスについては上と下の欄外を見て下さい。（ち）

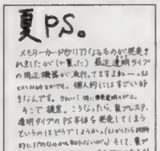


▲超人気を誇るボーメ氏が電撃大王の「インカちゃん」を出展してました。

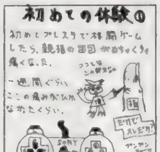
「ジャイアントロボ」の最終話を見てきました。中条長官のパンチの秘密もわかりました。そうかぁ、人○○○弾の「静かなる中条」かぁ。大塚署長にあばれ大天堂かぁ、残りの九大天王がねぇ、うんうん。と１人納得の（ち）でした。肝心の結末は、一応はあるものの、どうやら第２部に大部分は持ち越しのようです。って最近拡張計画らしい話題を取り上げていませんな。なにか目新しいことでもあればねぇ……。



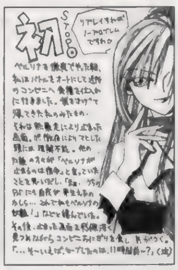
◀愛知県　富府公爵さん：良かったです。ちゃんと直せて。



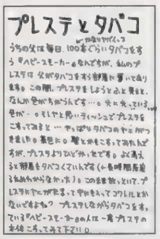
▲東京都　蒔村祐さん：クーラー付きでもいいです。本当に。



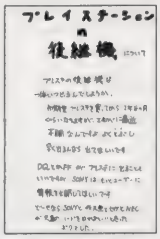
▲宮崎県　ヘケランさん：任天堂の特許なのです。あの方向キー。



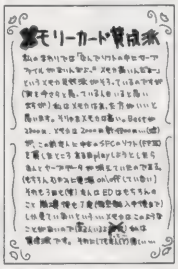
◀愛知県　羊のほなみさん：泣けます。そして大人になるのでしょう。



▲大阪府　せらぴぃちこさん：タバコは悪いですよ。特に光学部品。



▲青森県　江端ちはやさん：確かに情報くらいは欲しいですよね。



◀埼玉県　ぴばさん：ＳＦＣのＲＡＭの電池はもう切れ始めてます。

他機種のことも話したい

いや最近は、ＰＳ以外のゲームのことがちっともわかりません。『ラングⅣ』買わなきゃなぁとか考えるくらいですから。カプコン系格闘をちょっと気にしているくらいです。すみません。（ち）

SS①　最近、パッとした話を聞かないＳＳですね。まぁでもＰＳでも人気のあった元祖「○―○○○○」が出るらしいです。メーカーさんから直接聞いた訳でもなく、又聞きなのでマジに取らないでね。単なる移植なのか、それとも全くの新作なのかしらねぇ？　出るとして、ＳＳの性能でどうやって再現するのかが興味深いです。動画再生の技術がゲームアーツ位必要なのではないでしょうか？　ＰＳならではのゲームですからね。ＳＳの時計機能は役に立つかもしれませんね。

SS②　「放課後恋愛クラブ」が出ますか。サンソフトから。リビドーさんの作風（特にネーム）好きなんですよ。それだけですが……。そうそう、「ギレンの野望」は、かなり気になります。ガンダム史に登場する人物、メカが総登場する壮大な戦略級ＳＬＧになるのでしょうかね。〝アムロ・レイＶＳアナベル・ガトー〟の夢の対決もあるわけですか。一年戦争もののＳＬＧとして決定版となるのかどうか、今から本当に楽しみです。「Ｚ」みたいに肩すかしを食らったりして……。

WIN　どうせ、パソゲーと言えば、もはやＷＩＮ９５なので↑の表題もこれでいいのかも、なんてね。最近の３Ｄアクセラレータチップの性能向上はいい感じです。ダイレクト３Ｄ使用のポリゴンゲームでは、ＰＳを越えそう（Ｎ６４レベル）なものも出ています。要求されるＰＣのスペックも無茶に高くはない（P5-166で充分）です。

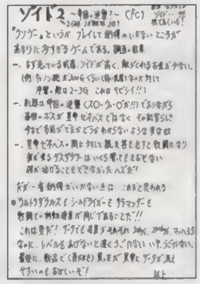
その他　ＰＳは『ＮＯëＬラ～（私はノエ・ラと略してます）』３人がいい感じですよね。個人的には、良いセンスのキャラデザとか、広告デザインとか好みなんですけどね。新人さんの声優はどんな感じなんでしょうか？　いや、ほかに最近気になるゲームが思いつかなかったので、ちょっとお手前のネタになっちゃいました。トホホ。

ゲーマー万クソオー

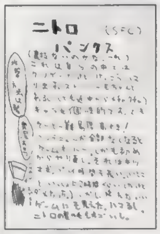
今ハマっているものは『むしむしＱ』。ウインドウズのゲーム（？）なんですが、これがいい感じです。パソコン買って本当によかったなぁ。（う）

最近、家庭用ゲームで遊んでません（といっても『ラングⅣ』いらいですが…）。８月は思ったより欲しいゲームが発売されずちょっとがっかりです。そんなわけで、今はパソコンの人です。近頃、『マスターオブモンスターズⅡ』のリメイク版が発売されていたので、つい買ってしまいました。グラフィックがキレイになっただけでシステムなどは同じなのですが。懐かしい反面、物足りないというのも正直なところですが、やっぱりいいゲームというのはいつプレイしてもいいものですなぁ。

というワケで「むしむしＱ」は、かなりのオススメソフトです。ＴＶと同じクイズモードや挿入歌などバッチリ収録されています。それになんと言っても、三石琴乃嬢のボイスは最高。もうメロメロです。私の中では早くも「ＦＦⅦ」を抜いて「'97年度ナンバーワンソフト」です。この調子で「アニマルＱ」も発売してほしいものです（虫が動物になっただけであとは同じなんですけどね・笑）。それにしても、うららちゃんのセリフが「すちゃぱらぴー」ではなく、「すちょぽろぴーん」だったとは……。しかも横浜出身の小学生（年齢不詳）とは誰が予想できたでしょう？　この事実がわかっただけでも、買ってよかったと思っています（本当か？）。みなさんもいかがでしょう？　ダメ？



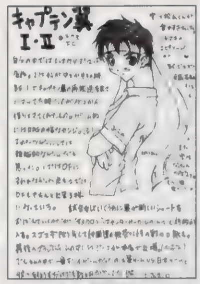
▲兵庫県　田中大介さん：確かお金増やしのウラワザがあったような……。



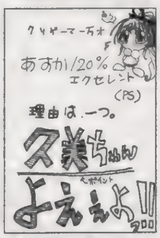
▲愛媛県　ひさともさん：アメゲー。難しくて当たり前なのです。



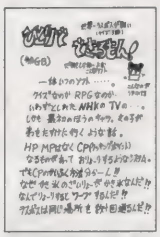
▲東京都　無しんさん：なかったですねぇ。エンディング。



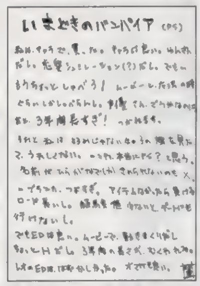
▲青森県　児玉啓太さん：ボールは友だちですから。流行りましたよね。



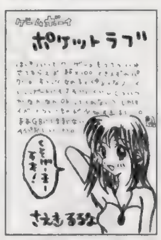
▲大阪府　長村アキさん：弱いですよね。ハメ技さえなければ……。



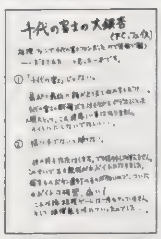
▲神奈川県　聖留さん：この辺はいい味出てるソフト多いです。



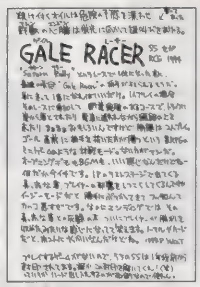
▲東京都　睦月麗さん：１ゲームはもう少し短い方が楽しいですよね。



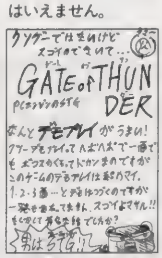
▲東京都　まり➡なさん：バランス、いいとはいえません。



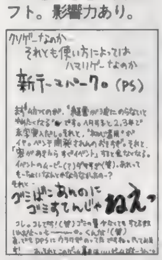
▲愛知県　山上古日さん：悲しき思い出のソフト。影響力あり。



▲徳島県　YuKo.Tさん：ＳＳ初期ソフト。「ワンチャイ」よりは……。



▲茨城県　礼門さん：上手いんですよねぇ。業界でも評判でした。



▲神奈川県　おれんぢさん：ムズイですよ。アイテム増えましたし。

かなめBOX

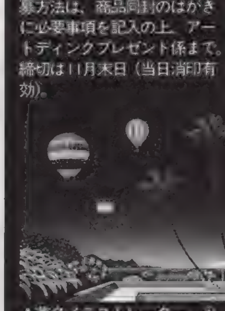


まんが／白虎かなめ（そんなの作ってたのね……まったく。最近見ないと思ったら……）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

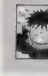
●「がんばれゴエモン」テレビアニメ化決定！
ＰＳでもおなじみの「がんばれゴエモン」シリーズが、10月からテレビ放映されるぞ！　舞台は、近未来の東京。その頃、別の次元にあるゲーム界では、勧善懲悪の摂理に基づき、数限りない悪が善によって滅ぼされていた。そして、滅ぼされた悪の怨念が一つになって、強大な悪を生み出したのだ。その名は「魔戯神王マクアムーゲ」。マクアムーゲは、人間界に３Ｄ怪獣（電脳魔獣）を送り込み、人間界に進出しようともくろんでいた。ゲーム界の正義の味方であるゴエモンは、仲間と共に電脳怪獣を追って人間界に向かった。というストーリー。テレビでのゴエモン達の活躍に期待しよう！

●「風のノータムメインビジュアル完全限定リトグラフプレゼント」実施！
アートディンクから発売中の熱気球ＳＬＧ、「風のノータム」の発売を記念して、抽選で20名にメインビジュアルリトグラフをプレゼント。応募方法は、商品同封のはがきに必要事項を記入の上、アートディンクプレゼント係まで。締切は11月末日（当日消印有効）。



▲著名イラストレーター、永井博氏のサイン入り。見てると心が静まってくるぞ。

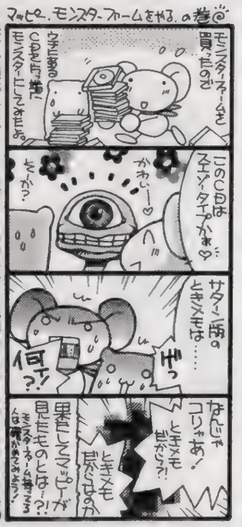
夏のワンフェス特集②：やっぱりというか当然というか、最近はガレキへの興味がドール方面に流れつつあるので、ワンフェスでもそっち中心になりがちです。ゆえに、タカラで展示していたニューＳＡＪボディに大変惹かれてしまいました。従来のものより一段とスタイルが大人（要するに胸がボリュームアップされてるわけです）になっているのがポイントです。タカラの人の話では、年末ぐらいの商品に使用されるとか……。参考出品の卯都木命とキリコは欲しいデキですね。キリコの方は、商品化の予定があるとか……。


■魔王30才くん：爆裂バカ。職業ムダ使い。新しい携帯買いました。電話番号変わりました。


■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。LDBOX……何回見るの？


■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。最近はSS『スパロボF』でドップリ。


■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。キミは一体、家で何をしてるのでしょう？



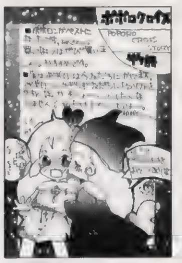
まんが／宮須弥（マッピー……なぜそこまで、貴方には愛がありすぎます・イラスト／岩崎さとみ

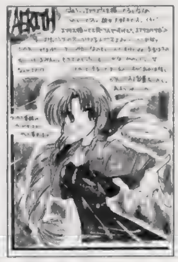

▲長野県　湖山たみさん：女のコ黒魔導士もアレだったのには驚きました。


▲埼玉県　ちったんさん：CFカッコイイですよね。ゲームもいけてます。


▲宮城県　一郎あきらさん：あの後どこに……本当に気になりますよね。


▲徳島県　浅薙柚椰さん：隠れ要素もバッチリ押さえてますが？

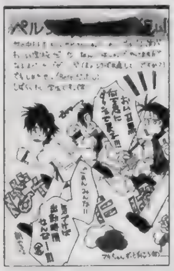

▲福岡県　とりおさん：健気ですから。ナルシア。いいですよね。愛。


▲岡山県　リベラさん：そのウワサはタダのウワサ。信じちゃダメです。


▲京都府　甘露なつをさん：1回の戦闘毎にドラマがあります。

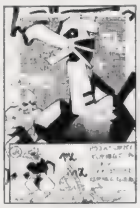

▲福島県　N.O.K.さん：頭いいんだか悪いんだかのオート。


◀東京都　清和日和子さん：キャラゲーですから。好きにしましょう！　それが一番大事です。


◀宮城県　NAKOさん：BESTで買ったらものスゴクお得ですよね。長時間遊べるし。


◀福井県　つるばみさん：銀髪でしょうねぇ。

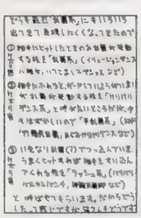

◀岡山県　ギース05さん：先生も大変です。

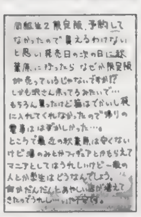

◀東京都　祥人さん：動きがいいですから。クインって。


◀愛知県　北原健光さん：続編来ないですかねぇ？


◀愛媛県　むにゃんさん：はずかしいですよね。


◀東京都　そびあこさん：見えますよ。熟練度高いし。

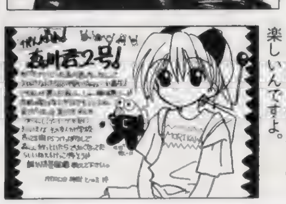

◀京都府　樹塚ともかおさん：わかりやすい解説です。

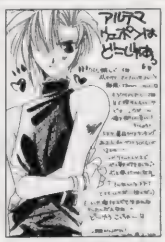

◀東京都　いずみとのぞみさん：恥ずかしかったです。



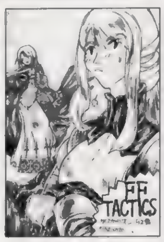
▲神奈川県　如月龍牙さん：「ペルソナ」といい、これといい、BESTで買ったら美味しいソフトばっかりですよね。PSはいいソフトは高いから……。


◀新潟県　乙優吾さん：この人の信念のあり方はカッコヨスギです。強いですしね。

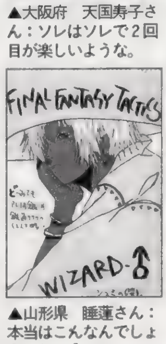

◀東京都　神哉龍さん：イロイロ自分でやるのが楽しいんですよ。



▲大阪府　天国寿子さん：ソレはソレで2回目が楽しいような。



▲福岡県　青伊海さん：往生際が悪かった気もします。



▲山形県　睡蓮さん：本当はこんなんでしょうかねぇ？

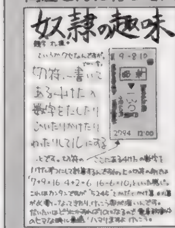

▲秋田県　唯名れもらさん：海で実験したいことでしょう。

奴隷の趣味

何かを知りたい集めたい。それは自然の欲求です。何か無駄なモノに燃えてる人の方が無趣味な人より楽しげだからこりゃ不思議。貴方の趣味を教えて下さい。　　　（扇）

「私の道楽は駄菓子を買ってきて食べることです。大人なので箱買いです。ヒマなとき、1人でくじを引いたり、友だちが来たらみんなで盛り上がったり。酒のつまみとしても、ゲームとしても使えるので超便利です。ストックしておいてソンはないと思われるであります」東京都　中西茂樹さん：

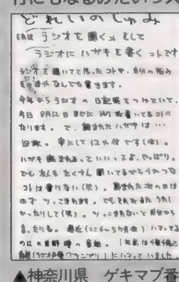
いいっスよね。駄菓子。オレはきなこ棒が好きでした、というか最近でもコンビニとかで買ってきて食べてます。栄養ないし、合成着色料（チクロとか・笑）入ってるし、よく考えるとあまり良くない食べ物なんだけど、なんだかワクワクしちゃうんだよなぁ。今度問屋さんに行ってハデなの買ってこようっと。



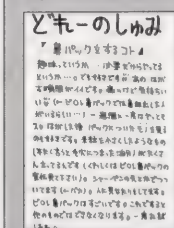
▲千葉県　大館かるなさん：よくやりますよね。ヒマだと特に。

「バードウォッチングは楽しいです。根気がいりますけどね」栃木県　ホーランさん：

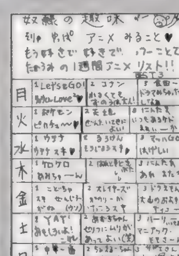
鳥の羽ばたく一瞬を写真に収める。一言もしゃべらず、自然と同化して、じっと待ち続けないとダメ。精神修行にもなるみたいいッス。



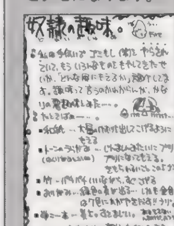
▲神奈川県　ゲキマブ番長さん：ハガキはいいですよね。いいです。



▲大阪府　せらぴぃちこさん：取れたの見るとクセになります。



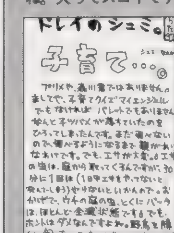
▲愛知県　朧海麗さん：いいスケジュールです。床部のビデオみたい。



▲千葉県　渚さん：焚き火って楽しいですよね。火ってスゴイです。



▲大阪府　覚智也さん：それが趣味です。はたから見たらなのが○。



▲新潟県　RATAさん：大変ですけど、放っておくと……ですし。

つ、ケンスウの隠し超必殺技を。↓↙←↓↙←＋AかC（キャラが右向きのとき）で「肉まんを食う」技を出せます。これは攻撃ではなく体力を回復させるもの（ちょっとですけど…）。ですが実用性はあまりなく、ウケ狙いの技でしょう。ただ注意点としては、MAX時（体力が点滅していて、ゲージがMAX状態）に出してしまうと、「ピザまん」を食べてしまい体力が減ってしまいます（一応回復してから減るので、結果的に体力ゲージ2ドットぐらいは回復しますが……）。間違ってもMAX状態で出さないようにしましょう（こっちの方がウケ狙いとしてはいい？）。あとは、チームエディットをしても特定の組み合わせなら、専用のエンディングが用意されているらしいとか…待て次号。（う）

どれい部

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききくん：「かえるにょ」にはまってます。エロゲーです。しかも会社で。男らしいです。

■さとちーくん：「かえるにょ」その2、というかその1。その上携帯購入仲間。

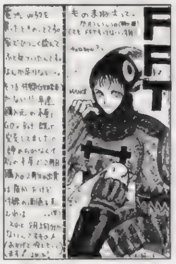
■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。ドールへの愛は限りなく！ なぜそこまで？ 誰のせい？

■平吉くん：きっつぁんは謎の本になりました。ってそれなに？ このネーム自体が謎（笑）。

「KOF97」での小ネタを……。このゲームで勝ちポーズをセレクトできる方法があるのです（知ってたらごめんなさい）。やり方は簡単 勝ったときにA、B、Cのボタンのいずれかを押している（もしかしたら相手を倒したとき、最後に押していたボタンに反応しているのかも）だけでOKです。基本的に前作「96」に登場していたキャラは、その順番と同じです。例えば「96」では、ユリは1回目は「ぶいぶい」、2回目は「サービス、サービス」、3回目は「超よゆうっち」と決まっていました。つまりAボタンなら「ぶいぶい」Bは「サービス〜」Cは「超よゆうっち」となるわけです。ちなみにDボタンだとBボタンと同じ（もしかしたらランダム？）になるようです。新キャラのシェルミーのオススメはCボタンです。ほかのキャラは……自分で調べてみてください。超必殺技やカッコイイ勝ち方をしたときは、お気に入りの勝ちポーズで決めよう。さて、もうひと



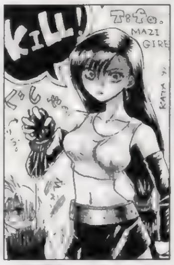
▲大阪府　壬まどらさん：つまされてる主人公がいい感じです。



▲東京都　NIXさん：購入時はよくご確認下さい。特にコンビニとか。



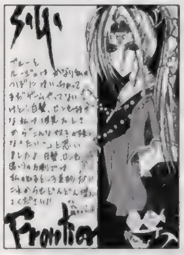
▲埼玉県　十槻久也さん：友情ですからねぇ。ソレはソレは青春で。



▲新潟県　RATAさん：リンゴどころか戦車だって握りつぶせます。



▲神奈川県　小林恭介さん：ガンバって下さい。あすなろです。



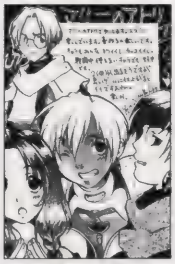
◀茨城県　阿綺羅さん：性格も悪いですから。本当に。



◀千葉県　綾哲哉さん：育ててくれてありがとうなのです。



▲山形県　魚屋さん：共同体を育てるのも楽しいらしいですよ。



▲岡山県　のぶすけさん：もっとイベント＆EDあれば満足です。



▲千葉県　渚さん：アイテム士のアビリティは全部欲しいです。



▲東京都　海月くらげさん：どうなるんでしょう。お楽しみです。



▲東京都　瀬鈴さん：エアリスははずかしく無さそうです。



◀茨城県　さかき和子さん：自分の気持ちしだいな気もします。



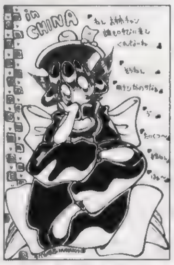
◀新潟県　RATAさん：めんどくさくなるのがリアルです。



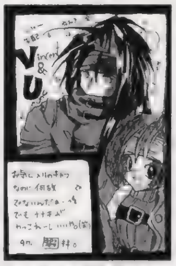
◀富山県　冬月れんさん：続編ではポポロが青年とか？ いいですねぇ。



◀千葉県　篠原翠さん：ケモノ系は大事です。トレンドですから。



▲石川県　神無月猫太さん：用なしじゃないんですけど……ねぇ。



▲京都府　蝦蟇霜流さん：「インターナショナル」では？ ダメです。



▲福島県　茸山さん：完成度は低くないんですけどねぇ。



▲青森県　児玉啓太さん：人間関係が大変です。現実に近い？



▲東京都　山師さん：鍛えて上げれば大丈夫なモノです。ね？



◀埼玉県　矢渡さん：ちょっとイヤな江戸っ子です（笑）。もう少しケントデリカットというかデリカシーというか。



◀宮城県　NAKOさん：大変です。時間が足りません。



◀埼玉県　うにさん：嫌って……そんな……冷たい。



◀山形県　週末の怪人さん：カワイがってそうですよね。



◀京都府　アゲハさん：こんなだったんでしょうねぇ。



◀愛知県　さちべーさん：葉巻がワンポイントです。



◀広島県　寿々さん：エリーって女のコなのに戦士系ですよね。



▲大阪府　なみなみさん：FFTの服には3面図で見たいデザインがものスゴクあります。ミニスカ系もそうですけど、筋肉系も見たいですよね。



▲大阪府　前川さん：移植……というかSNK……どうなるんでしょう？ 新しいハードでバッチリなんでしょうか？



▲千葉県　S・風雅さん：モンク。本当に殴れそうでいいですよね。アビリティ使えるし。後半まで大活躍です。

最後奴隷！：問題です。今回の奴隷に漢字の「問」はいくつあったでしょう？ 突撃ラッキー4のようにハガキ宛名面のスミに「問＝答え（数字）」って感じで書いておいてください。正解者には良い子マークを差し上げます

ハガキで愛のレッスンを！

バイクに乗ってアメリカ各地を駆けめぐるオレにとって、各地からDPSどに向かって送る投稿ハガキは何よりのごちそうだ。ハグハグハグ……あぁ美味しい。ってハガキが食えるわけないやないか！ なんていう1人ツッコミをサラサラサラとしたためて、送るワケね。よーし。今日もくわえタバコでバイクを運転するぜ！ ってあーんすぐタバコがなくなっちゃうヤン！ ふむ。今日はこのことをハガキに書こう。拝啓、DPSど様。おぺんきですか？ なんちて。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！ イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！ とにかく送ってほしいの！ ね？

郵便はがき

おそれいりますが50円分の切手をはってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.55係

〒	－	ここにはなにも書かないでください→
住所	都道府県	
		TEL　（　　）

氏名	ふりがな	生年月日	年（西暦）	月	日
	男・女		19		

職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

キリトリ線

電撃PlayStation VOL.55 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P179のプレゼント記事を参照）の・番号とアンケートの回答、表面の必要事項を記入した上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、9月25日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.52

①「悠久幻想曲」声優サイン色紙 丹下　桜
近藤邦晴（福島県）
②「悠久幻想曲」声優サイン色紙 置鮎龍太郎
酒井美保子（愛知県）
③「悠久幻想曲」声優サイン色紙 長沢美樹
浅野欣之（岡山県）
④「悠久幻想曲」声優サイン色紙 子安武人
茅野育恵（北海道）
⑤「悠久幻想曲」声優サイン色紙 井上喜久子
三好和也（広島県）
⑥「悠久幻想曲」声優サイン色紙 大塚明夫
坪井大樹（広島県）
⑦「悠久幻想曲」声優サイン色紙 高山みなみ
坂本梓乃（東京都）
⑧「悠久幻想曲」声優サイン色紙 かないみか
千葉政昭（宮城県）
⑨「悠久幻想曲」声優サイン色紙 氷上恭子
社領太士（兵庫県）
⑩「悠久幻想曲」声優サイン色紙 西原久美子
笹間拓人（岩手県）
⑪「悠久幻想曲」声優サイン色紙 大谷育江
水島千佳（神奈川県）
⑫「悠久幻想曲」声優サイン色紙 折笠愛
浜上美穂（兵庫県）
⑬「悠久幻想曲」声優サイン色紙 南央美
飯島由実子（長野県）
⑭「悠久幻想曲」声優サイン色紙 桑島法子
弦巻真嘉（佐賀県）
⑮「初恋ばれんたいん」クリアホルダー5枚セット
大竹浩志（埼玉県）藤戸力（福井県）
⑯「マスターオブモンスターズ」オリジナルテレカ
川村和人（青森県）石岡めぐみ（北海道）野仲正也（茨城県）深見弥生（広島県）池田健一（和歌山県）出雲勝（東京都）加藤芳典（愛知県）納村甚治（富山県）榎本一樹（東京都）工藤典孝（静岡県）
⑰ぺんぎんうぉっち
小笠原隆法（長野県）玉井陽子（東京都）
笠井靖男（東京都）下川剣三郎（大阪府）
⑱「トレジャーギア」オリジナルテレカ2枚組
辻健志（広島県）海野綾子（静岡県）濱田梨佐（和歌山県）
⑲「ＰＳソフト」モンスターファーム
安達みどり（山形県）西恭兵（熊本県）石黒純司（新潟県）
⑳「ＰＳソフト」初恋ばれんたいん
森幸雄（高知県）小黒直樹（大阪府）東遼（三重県）
㉑「ＰＳソフト」トレジャーギア
河野真紀（北海道）安嶋幸司（岩手県）林一也（埼玉県）
㉒「ＰＳソフト」バウンダリー・ゲート
小森田まき（福岡県）佐藤弘志（福島県）
高橋みのり（群馬県）

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①［特報］パラサイト・イヴ②［特報］悠久幻想曲2③［特報］ギルティギア④エニックス新作特集⑤ＦＦⅦインターナショナル⑥リアルロボットファイナルアタック⑦グランツーリスモ⑧ナムコミュージアムアンコール⑨双界儀⑩ストリートファイターコレクション⑪クリティカルブロウ⑫鉄道王2⑬青の騎士ベルゼルガ物語⑭フロントミッションセカンド⑮テイルズオブデスティニー⑯リンダキューブアゲイン⑰ラグナキュール⑱ＭＯＯＮ⑲こみゅにてぃぽむ⑳グランストリーム伝紀㉑悠久幻想曲㉒グラディウス外伝㉓ブレスオブファイアⅢ㉔タクティクスオウガ㉕ダービースタリオン㉖同級生2㉗クールボーダーズ2㉘サガフロンティア㉙新作ソフトレビュー the DEEPER㉚電撃ＰＳコロシアム㉛4色奴隷㉜電撃プレイクエスチョン㉝ウラワザデータベース㉞ブレスオブファイアⅢはじめて物語㉟電撃コラムス㊱［読者コーナー］ＰＳの奴隷㊲ノエル　ラネージュ㊳デビュー21㊴マイ・ドリーム㊵新作ソフトステーション㊶ＮＥＸＴＷＡＶＥ？㊷電撃ランキングステーション㊸電撃ＮＥＷＳ ＳＴＡＴＩＯＮ㊹東京ゲームショウ特集㊺新作ソフトスケジュール

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高②よい③ふつう④よくない⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い②高い③ふつう④安い⑤すごく安い

【6】購入してプレイしたいと思っているタイトル3本をＰ224、225のソフトスケジュールから選んでその番号を書いてください。

【7】今後プレイステーションに移植してほしい他機種のゲームタイトルを2つまで書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも書いてください。

①ファミ通ＰＳ②プレイステーションマガジン③ＨＹＰＥＲプレイステーション④ＴＨＥプレイステーション⑤ＨＹＰＥＲプレイステーションＲＥＭＩＸ⑥ＴＥＣＨ ＰＳ

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つまで書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人はその理由も書いてください。

①持っている②近く買う予定③検討中④まだいらない⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①2個以上の純正コントローラ②ＳＣＥＩ製以外のコントローラ③アナログジョイスティック④アナログでないジョイスティック⑤ハイパーブラスター⑥対戦ケーブル⑦マウス⑧ネジコン⑨マルチタップ⑩ＳＡＮＫＹＯ Ｎ・ＡＳＫＡ⑪ハンドル型コントローラ（コックピットなど）⑫ガンコン

【14】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【15】上の質問で②を選んだ人は、買うときと買わないときの基準を書いてください。

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機などを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①スーパーファミコン②セガサターン③ＮＩＮＴＥＮＤＯ64④ＰＣ-ＦＸ⑤ＰＣエンジン⑥メガドライブ⑦ネオジオ（ネオジオＣＤ含む）⑧ゲームボーイ（ゲームボーイポケット含む）⑨ゲームギア⑩たまごっち⑪パソコン⑫その他

【17】上のゲーム機一覧の中で近く購入する予定の機種があれば、その番号を書いてください。

【18】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くなっても毎号欲しい②価格が上がるのなら、いらない③価格は490円のままで、本誌を薄くして付録を付けてほしい④付録はまったく必要ない⑤その他

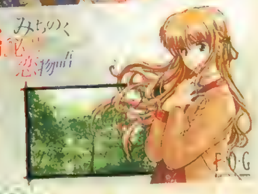
【19】電撃プレイステーション55号を購入したのはどこですか。下から選んでください。

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④その他

【20】電撃プレイステーション55号への意見・感想を書いてください。

読者プレゼント Vol.55





10名

1『美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語』プレミアムポストカードセット
(提供：フォグ)

◀女の子との花札勝負で勝つことができれば、このような写真を撮ることも!? きれいなイラストのポストカードを4枚セットでプレゼント! このチャンスに絶対GET!!

2『攻殻機動隊 GHOST in the SHELL』オリジナルテレホンカードセット
(提供：SCEI)



5名

◀ソフト発売以降も人気上昇中の『攻殻～』。使うのがもったいなくなるようなオリジナルテレカ2枚セットを5名様に。

3『タイムリープ』オリジナルテレホンカード
(提供：バンダイビジュアル)



3名

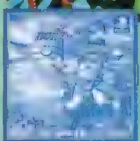
◀6月に劇場公開されたこの映画も9月25日にはビデオが発売されるぞ(詳しくはP.218)。この映画主演の佐藤藍子ちゃんテレカをプレゼント!

体験版で遊ぼう

4『ロボ・ピット2』体験版
(提供：アルトロン)

20名





5『CALCOLO!』～おちものシューティング～体験版
(提供：クレフインベンション)

20名





5名

6『ぱすてるみゅーず』体験版
(提供：ソフトオフィス)

▲ドーンと3種類の中からどれでも好きなモノを選んでちょーだい。ちなみに『CALCOLO!～』の体験版は、100万円が当たるキャンペーンに参加できるぞ!



10名

7『ダビスタメモリアルノート』
(提供：光文社)

◀『ダビスタ』ユーザー必携の記録用手帳。愛馬の成長、成績の記録をつけるのに最適なノートなのだ。データ集も充実しているので、つねに手元に置いてプレイしたい。

各3名 PSソフト

エルニーニョ現象があったにもかかわらず暑かった今年の夏。PSソフトも熱いタイトルが目白押し!!



8悠久幻想曲

▲仲間との友情や信頼といった身近な人間関係がテーマの育成SLG。人々の信頼を集め、無実の罪をはらすことができるか。
(提供：メディアワークス)



9ブレス オブ ファイアIII

▲ラーニングスキルシステムや、師匠システムなどの新要素も追加され、フィールドも3Dに一新されたシリーズ最新作。
(提供：カプコン)



10クールボーダーズ2 ～キリングセッション～

▲クールにトリックを決めよう。人気のスノーボードゲーム第2弾は対戦モードも追加!!
(提供：ウエップシステム)



11熱砂の惑星

▲人間と異星人が混在する惑星で、母のために水を求めて旅をするAVG。異星人と遭遇すると、3D格闘の戦闘に突入する。
(提供：伊藤忠商事)

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、178ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.57(10月9日発売)で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。安心してご記入ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。


TEICHIKU RECORDS
PlayStation
ウキウキ釣り天国™
人魚伝説の謎
超リアル系海釣りシミュレーション。いま伝説の幕が開く! 全75魚種、完全制覇に挑め!!
好評発売中!
SLPS-00983
ウキウキ爆釣ダブルキャンペーン
アンケートはがきを送ってアウトドア・グッズを当てよう! 応募方法:「ウキウキ釣り天国～
リシナル・アウトドアーグッズをプレゼント 応募期間:9月11日～12月31日(当日消印有効)
キャンピング・セット 20名様
100名様
オリジナル・Tシャツ 200名様
オリジナル・キャップ 200名様
©1997 TEICHIKU RECORDS CO.,LTD.


PlayStation
DRAGON BEAT
LEGEND OF PINBALL
ドラゴンビート レジェンド オブ ピンボール
ハイクオリティCG
リアルなボールの軌跡
厳選されたサウンド
豊富なストーリー・イベント
新感覚ピンボール
HIT RECOVERY
You are not hero.
11月発売予定
¥5,800(税抜)
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
map japan
株式会社マップジャパン
〒105 東京都港区芝大門1-3-8日本テープ第2ビル
Tel.03(3433)7092

'97上半期美少女ソフトを総決算♡ 半期に一度のお約束!

ゲーム雑誌は電撃

美少女ソフトカタログ



イラスト／たくま朋正

大好評連載企画

電撃パラダイスSpecial
國府田マリ子インタビュー

秘境伝説クリスタニア
水野 良とグループSNE

森川君のへんてこなゲーム
森川幸人

ゲームクリエイター情報満載! オールラウンド・ゲーム・データマガジン

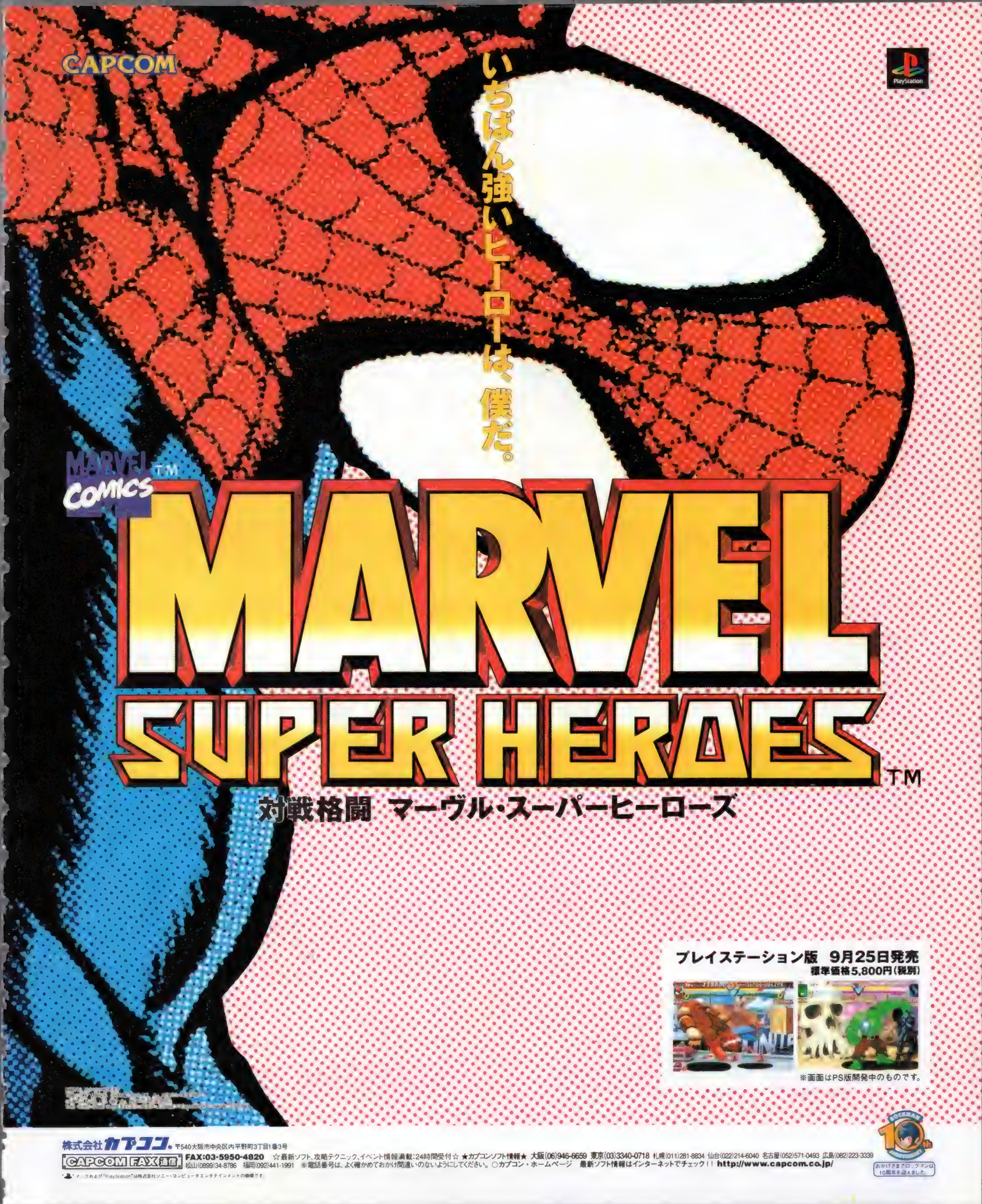
電撃王

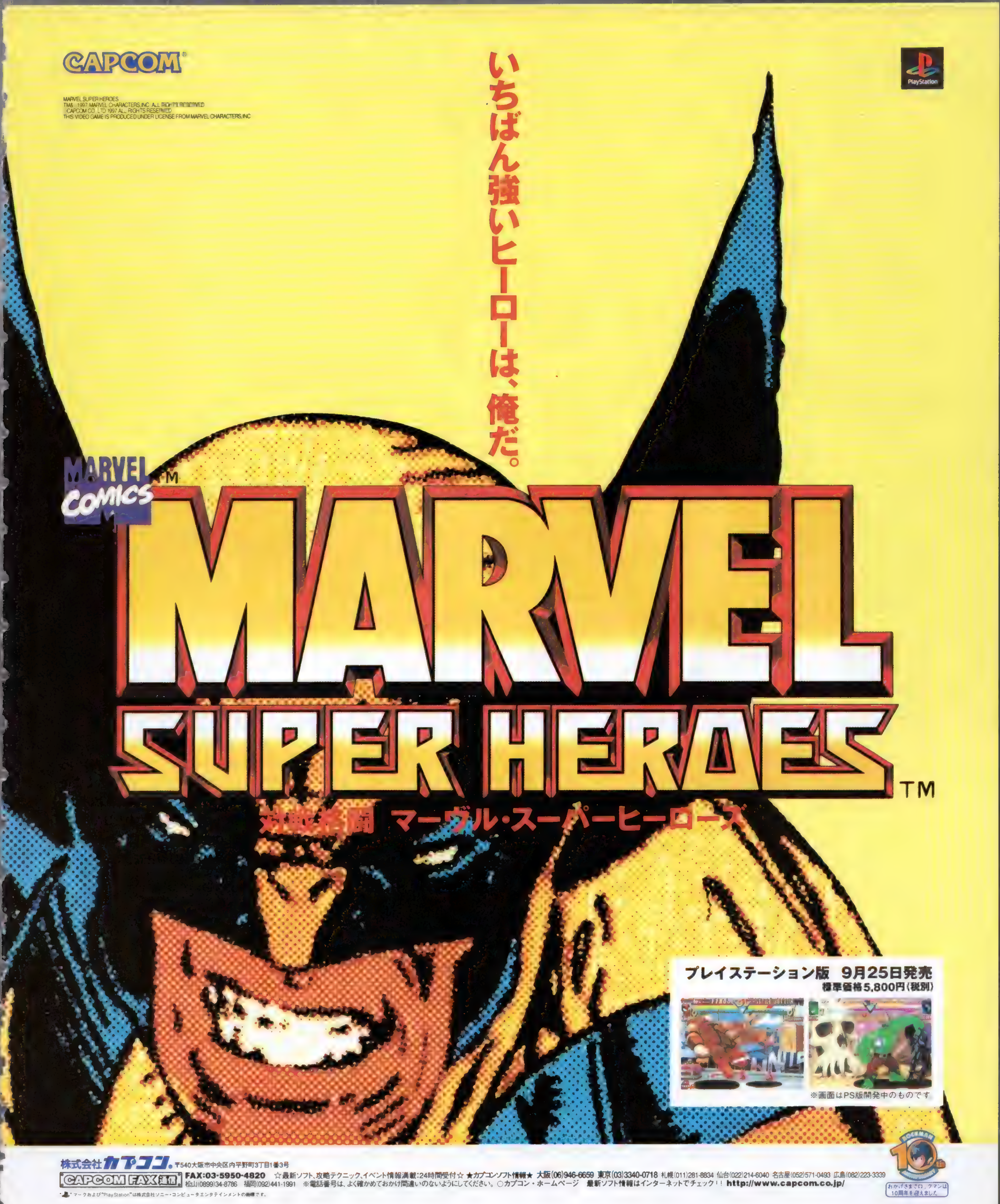
10月号 好評発売中! 定価590円



表紙は柳明日香ちゃんだ!

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/


CAPCOM
PlayStation
いちばん強いヒーローは、僕だ。
MARVEL COMICS
MARVEL SUPER HEROES™
対戦格闘 マーヴル・スーパーヒーローズ
プレイステーション版 9月25日発売
標準価格5,800円(税別)
※画面はPS版開発中のものです。
株式会社カプコン 〒540大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX通信 FAX:03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載:24時間受付☆ ★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。○カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック!! http://www.capcom.co.jp/
ROCKMAN 10th ANNIVERSARY
10周年を迎えました。



CAPCOM
MARVEL SUPER HEROES
TM& 1997 MARVEL CHARACTERS,INC ALL RIGHTS RESERVED
CAPCOM CO LTD 1997 ALL RIGHTS RESERVED
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC
PlayStation
いちばん強いヒーローは、俺だ。
MARVEL COMICS
MARVEL SUPER HEROES™
対戦格闘 マーヴル・スーパーヒーローズ
プレイステーション版 9月25日発売
標準価格5,800円(税別)
※画面はPS版開発中のものです
株式会社カプコン 〒540大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX通信 FAX:03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載:24時間受付☆ ★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。 ○カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック!! http://www.capcom.co.jp/


PlayStation
PIONEER LDC
NOëL
La neige
NOT DiGITAL
action/circuit/dialog/emotion
empathy/expression
icon/love/motion/smile/voice……and more
夏の太陽がゆっくりとその赤色に膨張した姿を隠し夜空に星が瞬く頃、轟音と共に巨大な花が群青色の空を紅く染めています。
行く夏を惜しむ花火大会。
8月はもうすぐ終わり、少女達は再び制服の袖に手を通し学校と言う日常の世界へと帰らなくてはならないのです。しかしこの夏、少女達はその胸に永久に残る思い出を作り出しました。砂浜に記された3人の足跡をその楽しかった時間と共に潮騒がゆっくり包み、少女達の夏は過ぎ去っていきます。
Vous avez passé de bonnes vacances?
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
Ryo Midorikawa
Chisato Kadokura
Yumi Tachibana
http://www.fiesta.or.jp/pldc/hpbj.html


電撃PlayStation-G
熱烈歓迎超高級美少女系電脳遊技最新情報満載特集頁
NOëL La neige
DEBUT21
マイ・ドリーム

オープニングムービーと3人全員の会話画面を公開！



橘柚実 Yumi Tachibana

正式タイトルも決定し期待の高まる『NOëL』の第２弾。今回は、オープニングムービーと３人全員の会話画面を紹介するとともに、前作から改良された会話システムについても迫ってみよう！

本作の正式タイトルは、『NOëL — La neige—』に決定した。サブタイトルの〝La neige〟とは、フランス語で〝雪〟という意味だ。前作のラストでクリスマスの夜を美しく彩った雪が、今回の物語にどう関係するかはまだわからないが、今回のゲームは冬からスタートするとのことだけに、大いに気になるところだ。



橘柚実は、近未来のカマクラ市にある県立秋華高校に通う、18歳の女の子だ。この『La neige』では、プレイヤーであるキミの元へまず、柚美が連絡をくれるところからゲームがスタートする。長い黒髪が印象的な柚実は、茶道が趣味という純和風のお嬢様だ。歴史ある旧家に生まれ育っただけあって、柚実の自室も障子や床の間のある和室となっている。とはいえ、彼女の机の上に可愛いファンシーグッズがズラリと並んでいるあたりは、いかにも女子高生といった感じだ。



NOëL

— La neige —

NOëL -La neige-（ラ ネージュ）	
未定 ETC	▶価格未定▶パイオニアLDC ▶MC（ブロック数未定）

 ※画面写真は、すべて開発中のものです。

PlayStation-G



門倉千紗都 Chisato Kadokura

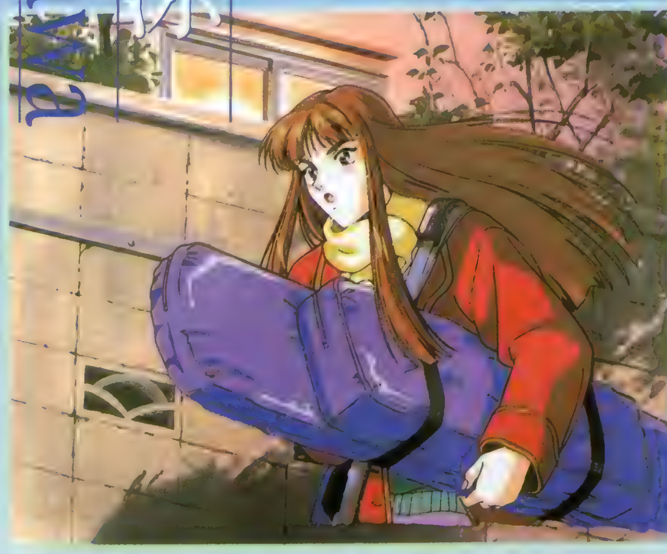
門倉千紗都は、柚実と同級生の女の子。彼女の実家は日本酒を醸造する造り酒屋ということで、彼女の自室も大きな土蔵の一角のような感じになっている。ちなみに、上のオープニングムービーの画面で千紗都を乗せた自転車を懸命にこいでいるのは、彼女の弟だ。



碧川 涼 Ryo Midorikawa



本作に登場する3人の女の子の中で、碧川涼だけは私立総光女学院付属高校に通っている。クールで大人っぽい性格の涼らしく彼女の自室も洋風で洗練された雰囲気になっている。下に紹介したオープニングムービーの画面で、涼は大きなスノーボードを抱えているが……!?



物語はウィンターリゾートから始まる!!

前作のオープニングムービーでは、夏休みに海岸のリゾートを訪れた3人の女子高生と、プレイヤーであるキミとの出会いが描かれた。ところが今回のオープニングでは一転して、ある冬の一日からスタートする。カマクラ駅前で時計を気にしている柚実のもとに、千紗都と涼が駆けつける。スノーボードやリュックを抱えた3人は、そのままバスに乗り込む。期待に胸を膨らませた彼女たちを乗せて、バスはいったいどこへ向かうのだろうか？

このように「Le neige」のオープニングムービーでは、ウィンターリゾートへと旅立つ3人の様子が描かれている。彼女たちがどこへ向かい、どんなふうにキミと出会うのかは、今後の情報をお楽しみに！



3人を乗せたバスの行先は…!?

ビジュアルホンを使った会話システムを再チェック！

「NOëL」の最大の特徴は、なんといってもビジュアルホンを使った会話システムだ。ここで、会話システムの基本的な流れを改めて振り返ってみよう。

1 リアルタイムに動いて話す女の子と会話を繰り広げる

「NOëL」のプレイは、ビジュアルホン（VP）と呼ばれるテレビ電話で、女の子と会話することによって進行する。そのため画面には常に、プレイヤーから遠く離れた場所でVPの端末に向かっている、相手の女の子の姿が映し出されているのだ。

テレビ電話というだけあって、相手の女の子がプレイヤーと言葉を交わす際のメッセージは、すべて音声によるセリフで表現される。しかも、相手が画面に登場しているあいだはずっと、リアルタイムのアニメーションによって動き続けている。これらの演出によって、まるで相手の女の子が実際にテレビ電話を通して話しかけてくるような気分を味わうことができるのだ。



◀会話の際のアニメーションパターンは、前作よりも豊富になっているというから楽しみだ。



▶前作では、画面上に表示される会話ボールは球形だったが、本作では六角形となっている。

2 相手の語った話題が会話ボールとなって集まる

相手の女の子がプレイヤーに対して語ったセリフの中には、さらに詳しい内容を聞きたくなるような話題がいくつかあるはずだ。女の子の語ったセリフの中でも特に重要な単語は、〝会話ボール〟の形で画面に表示され、〝会話プール〟の中に保存される。左の画面にある青い空間が会話プールで、その中にある六角形の物体が会話ボールだ。

つまり、会話ボールは相手の女の子が語った話題について、プレイヤーがどれだけ記憶しているのかを表しているというわけだ。そしてプレイヤーは、会話ボールの中でさらに詳しい話を聞きたいものを選ぶことにより、相手の女の子に自分の意志を伝えることができるのだ。

3 詳しく聞きたい話題の会話ボールを相手に送る

プレイヤーが会話ボールの中から１つ選択すると、選んだ会話ボールは画面右下隅にある〝VOID〟へと移動する。VOIDに移動した会話ボールは相手の女の子の元へと送信され、相手はその会話ボールの話題について、より詳しい話を聞かせてくれる。その話の中から新たな会話ボールが登場し、プレイヤーが新たな会話ボールを選択する……といったことを繰り返すことにより、VPでの会話が進行していく。

相手が語った話題を会話ボールの形で受け取り、それを相手に送り返す。「NOëL」では会話ボールによる〝言葉のキャッチボール〟を行うことで、相手の女の子と実際に会話している気分を味わえるのだ。



◀画面の右下にある〝穴〟が、VOIDだ。ここに吸い込まれた会話ボールの内容が、相手の女の子に伝達される。

『La neige』で新登場した2大ポイントはコレだ！

本作では前作の会話システムに比べて、2つの点が大きく改良されている。いったいどういった点が新しくなったのか、ここで詳しく紹介していこう！

POINT 1 会話ボールは直接自分のプールに登場する

前作では、相手の女の子が話すセリフにあわせて、画面上のゲージに会話ボールが次々に登場してくる形となっていた。そしてプレイヤーは、登場した会話ボールをキャッチすることによって初めて、会話プールに集めることができたのだ。会話ボールをキャッチし損ねるとそのまま消滅してしまうため、前作での会話はちょっとしたアクションゲームみたいな感覚だった。

だが『La neige』では、会話ボールはすべて会話プールに直接登場するようになった。会話ボールをキャッチし損ねることがなくなったため、プレイヤーは女の子のセリフをよく聞いて、次の話題を選ぶことに集中できるようになったのだ。

▼会話ボールがどんな話題を表しているのか確認することも、もちろん可能だ。





▲本作では、女の子のセリフにあわせて、内容に応じた会話ボールが、会話プールの中に自動的に浮かんでくるようになった。

POINT 2 相手からの質問に自分の意見を返答できる！

前作では、登場した会話ボールの中から自分の聞きたい話題を選ぶことによってのみ、プレイヤーの意志を相手の女の子に伝えることができた。だが本作ではこれに加えて、相手の女の子から「～についてどう思う？」と質問される状況も登場するようになったのだ。

プレイヤーは相手の質問に対して、〝イエス〟〝ノー〟〝どちらでもない〟という返答を選択できる。これによりプレイヤーは、単に話題を選ぶだけでなく、相手の女の子に自分の意志をより積極的に伝えることができるようになったのだ。もちろん、選択次第で会話の流れは大きく変化するし、新たな会話ボールが登場することもあるぞ。



▲相手の質問に対する返答は、会話プールの下のアイコンで行う。ちなみに〝?〟は、どちらでもないという意味だ。

▶〝イエス〟を返答した場合、会話ボールは〝Y〟のアイコンを経由してVOIDに移動する。



3人を演じる声優さんを発表!!

「NOëL」では、すべての会話が音声によって表現されるだけに、声のキャスティングは非常に気になるところ。そして今回ついに、「La neige」の3人娘を演じる声優さんのキャスティングが発表された！ このうち根谷美智子さんは、OVA「ガン・スミス・キャッツ」やTV「地獄先生ぬ～べ～」など数多くの作品で活躍中だが、かかずゆみさんと水樹奈々さんのお2人は、なんと本作が声優デビュー作になるとのこと。それだけに、「NOëL」ファンはぜひとも応援してあげてほしい。ちなみに、アフレコのほうはすでに無事終了したとのことだから、PSから3人の声が聞こえてくる日が待ち遠しい！

CAST

碧川 涼役
根谷美智子さん

橘 柚実役
かかずゆみさん

門倉千紗都役
水樹奈々さん



▲写真の左から順番に、根谷美智子さん、かかずゆみさん、水樹奈々さん。声優ファンにはおなじみの根谷さんはもちろんのこと、新人声優のお2人にもこれから要注目だ！

DEBUT21

デビュー21



DEBUT21
～デビュー21～

未定	▶価格未定　▶NECインターチャネル
育成SLG	▶MC（ブロック数未定）

まったく新しいアイドル育成SLG『DEBUT21』。今回は仕事の合間のデートシーンを紹介。また数あるイベントの中からドラマの収録場面を公開しよう。気になる声優情報も徹底フォローでファンは必見

▼イメージぴったりの声優陣をCheck!

神崎アイ





CV：野上ゆかなさん

野上さんコメント：

最初にこの役のお話をいただいたとき、すごく難しいけどやりがいがありそうだと感じました。このゲームをプレイする皆さんは、悲しいエンディングにならないように、愛をこめて育ててくださいね。エンディングでは思い入れがあるぶん泣いてしまうかもしれません。アフレコは、ほかの声優さんたちと一緒にお仕事できて楽しかったです。

真木ちさ





CV：中川亜紀子さん

中川さんコメント：

ちさちゃんは元気でまっすぐで、好感度100%のキャラクターです。こういう女の子は大好きなので、演じられてとてもうれしい。また会いたいと思っています。このゲーム、私もユーザーとして楽しむぞ、わくわく。

坂井ゆう子





CV：柳原みわさん

柳原さんコメント：

坂井ゆう子ちゃんは、かわいくてチャーミング、とってもしっかり者のバラドル、という感じ。実は頭がキレるすごい人です。皆さん、ぜひぜひエンディングまでがんばってプレイしてくださいね。

デート&イベントを初公開!!

DATE たまにはデートで アイとコミュニケーション

アイのマネジャーとなって、アイの仕事を選んだりレッスンのメニューを組んだりするのがプレイヤーの役目。でも仕事ばかりじゃ息が詰まるし、疲れもたまる。たまにはアイと２人でデートを楽しむのがオススメだ。デートでは選択肢を選んでアイと会話を楽しむことができる。アイが何を考えているかをしっかり把握して、今後の仕事の方針を決めるのに役立てよう。デートを繰り返すうちに、恋愛感情が芽生えたりすることも……。



▲アイの表情は豊かに変化する。意地悪な選択肢を選ぶと怒ることも。



EVENT アイが主役のドラマの撮影! うまくいくといいんだけど…



地道なレッスンを続け、アイを育てていると、さまざまな仕事が舞い込んでくる。ときにはテレビのホームドラマの主役に起用されることも。演技のレッスンをきちんとしていればスタッフの評価も上々。アイの人気はさらにアップするはずだ。こうしたイベントは着実にこなしておきたい。

和気あいあいのアフレコを本誌が独占取材！

8月某日、都内のスタジオでゲーム中で使われる声の収録が行われた。通常、ゲームのアフレコは１人１人の声をバラバラに録音することが多いのだが、この日の収録は声優さん同士の掛け合いが中心。声優さんの息もぴったりで、スタジオは終始なごやかな雰囲気だったのだ。



▲休憩時間のスタジオにて。キミのお気に入りの声優さんを探してみよう。

ゲーム中のキャラ6人がCDを発表



下で紹介している６人のキャラが、シングルＣＤを１枚ずつリリースすることが決定した！　歌っているのはもちろん各キャラ担当の声優さん。10月に６枚が同時発売されるぞ。

萩原亮子





池澤さんコメント：

こういう上品な役はあんまりやったことないんです。何せ育ちが悪いので(笑)。おっとりしてるのに、けっこうキツイことも言ってしまうあたりが難しかったですね。萩原亮子ちゃんをお嫁さん候補にいかがでしょう?

沢田ゆり





長沢さんコメント：

ゆりちゃんはかなりイジワル！　まさに絵に描いたようなイジメっ子です。イジワルすぎて、ギャグの域にまで達しているような感じですね。でも演じていて楽しいキャラですよ。皆さんもゆりちゃんをかわいがってね。

井上美保





草地さんコメント：

美保ちゃんはアイドルというよりアーティスト。中性的でかっこいい女の子です。でもアイちゃんにはきっと好意を持っていて「私が何とかしてあげなくちゃ！」と思ってるんでしょうね。

シングルCDは東芝EMI(ユーメックス)より発売予定。

My Dream ~On Airが待てなくて~ マイ・ドリーム

全国1千万(推定)の声優ファン待望の育成SLG『マイ・ドリーム』がついにお目見え！　今回は、そのシステムを再チェックするとともに、電撃4誌だけの特別企画「CVコンテスト」の詳細をバッチリお伝えするぞ。

My Dream ~On Airが待てなくて~
9|18 育成SLG ▶¥6,800 ▶日本クリエイト ▶MC(1ブロック)

発売直前!『マイ・ドリーム』の魅力を再チェック!!

第一線で活躍中の辻谷耕史氏らによる、実力派声優が自ら声優SLGを企画という話題性と、人気イラストレーター今井ひづる氏によるキャラデザイン、総勢36名にも及ぶ豪華声優陣による夢の競演などなど、ファンを魅了する要素がてんこ盛りの『マイ・ドリーム』。発売直前になる今回は、ゲームの流れを詳しく解説しながらゲーム内におけるプレイヤーの役割を、もう1度考えてみることにしよう。

「マイ・ドリーム」の2年間の流れ

- ゲームスタート
- 声優養成所入所式取材
- 基本的な1週間の流れ
  - ❶行動スケジュールの決定
  - プレイヤー：❷情報収集&取材
  - 女の子：各自のスケジュールで行動
  - ❸コミュニケーション
    - 情報&アドバイス →伝達→ スケジュール変更&パラメータ変化
- ❹「ボイグラ」雑誌作り
- 女の子の知名度アップ
- 2年後　エンディング

プレイヤーは声優を目指す8人の女の子たちの成長過程を2年間にわたり見守っていくのだ。

雑誌記者として、プレイヤーが女の子たちにしてあげられるのは、「どういったレッスンが必要か」、「日々をどう過ごすべきか」といったアドバイスを与えることと、雑誌での紹介により声優としての知名度を上げてあげること。女の子の育成にプレイヤーが直接関与できない分、それぞれの女の子の思考や好みをしっかり把握しておく必要があるのだ。

1 行動スケジュールの決定

プレイヤーのスケジュールは、毎週日曜日に1週間分まとめて入力する。通常、平日は取材で街のあちこちを回るのだが、このときに指定できる場所はプレイヤーのそれまでの行動しだいで変化していくのだ。

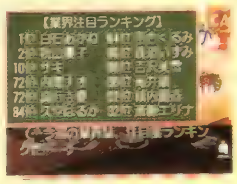


▼実行中の変更はできないので、慎重に決めよう。

▲ときにはムダとも思える行動でも、結果的に行動範囲が広がったりする。

2 情報収集&取材

街に出てできる行動の1つに情報収集がある。女の子たちの人気のほどは？　今注目されている声優は？　など、ファンの声を聞いてリサーチをするのである。



▲他の出版社の声優雑誌を読むのも、イイ情報収集になるのだ。

3 コミュニケーション

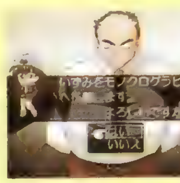
養成所や街中といった場所では女の子とコミュニケーションをとることになる。もちろん記者としての取材を重ねることも必要だが、まだ右も左もわからない彼女たちに優しくアドバイスしてあげるのもキミの役目だぞ。また、日曜日には電話を使って女の子たちと会話をすることも可能。平日女の子に会えなかったら、ここでしっかりとフォローしておくようにしよう。



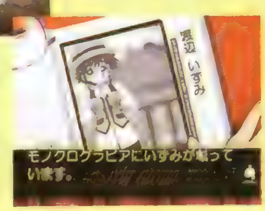
◀キミの助言が、女の子の行動やスケジュールに影響を与えるのだ。

4 ボイグラ雑誌作り

プレイヤーの勤める出版社では、声優の専門誌「ボイスグランプリ」(以下：ボイグラ)を発行している。このゲームでは取材を重ねることによって、実際に女の子たちを「ボイグラ」の誌面に載せることができるのだ。2カ月に1度の編集会議で、載せたい女の子の取材量が十分にたまっていれば表紙を飾ることだって夢じゃないぞ。雑誌作りは女の子が有名になるための重要なポイントなのだ。



▲キチンと取材をしていれば、この編集会議で意見を通せるハズだ。



▶そして、見事に取材を続けた女の子が誌面に！　まさに喜びの一瞬だね。

●電撃PlayStation●電撃SEGASATURN●電撃G'sマガジン●電撃王

電撃4誌特別企画『マイ・ドリーム』CVコンテスト開催！

「マルチキャスティング」が生み出すCVの新たな可能性



▲その組み合わせ総数は6,561通りにも及ぶ。キミの〝ベスト〟は誰かな？

8人の女の子たちのＣＶに、それぞれ3人の声優を用意した「マルチキャスティング」。ゲーム開始時に、キャラのＣＶをプレイヤーが任意に決定可能。ＣＶ選択によって変わるキャラクターの新たな魅力を探して、キミのベストＣＶを見つけよう。

あなたのベストCVを大募集!

ということで「あなたの選んだベストのＣＶ」を大募集。実際にプレイしての印象、好きな声優さん、など選別基準はなんでもＯＫ。キミが選んだベストキャスティング8人分と住所、氏名、年齢、電話番号をハガキに書いてＤＰＳ編集部まで応募しよう。応募者のなかから抽選で、豪華プレミアムグッズをプレゼント！　なお、プレゼントなどの詳しい内容は下記のラジオ番組で発表するぞ。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館　電撃PlayStation編集部
「マイ・ドリーム」キャラコンテスト係
締め切り　10月17日（当日消印有効）
電撃PlayStation Vol.60にて当選者発表

●「マイ・ドリーム」ラジオ特番決定!

9/19
ラジオ日本（1422kHz）22:30～24:00
ラジオ大阪（1314kHz）20:30～21:30
各ラジオ番組にてオンエア!

内海ナオ



夢に向かって一直線、明るく素直な15歳。見た目よりも意外に熱血タイプらしく、最初はそのギャップに戸惑うかもしれないぞ。

CV：なお、長沢美樹、高野直子

渡辺いずみ



スポーツが大好きでボーイッシュな魅力を持っている。根はマジメで責任感が強いため、友だちからの信頼も厚い女の子だ。

CV：田中真弓、日高のり子、横山智佐

久堂はるか



ワイルドな見た目に乱暴な言葉使い、昔はワルだったというウワサもあるほどの彼女。実は料理が好きな家庭的な1面も持っている。

CV：TARAKO、松本梨香、三石琴乃

斎藤エリナ



天真爛漫で世間知らず、おまけにワガママと3拍子揃ったトラブルメーカー。突拍子もない行動で他人を振り回すのが得意。

CV：かないみか、小森まなみ、松井菜桜子

吉沢美雪



いつでも、自分よりも他人のことを優先して考えることのできる献身的な性格。逆に自分の押しの弱さに対して、悩んでいるようだ。

CV：井上喜久子、畠山美和子、渕崎ゆり子

高井綾



内気でナイーブ。本のなかに自分の世界を作る、典型的な文学少女。彼女の心を開いていくのは、かなり苦労するかもしれない。

CV：田中真弓、久川綾、平松晶子

河合くるみ



普通の人とはちょっとズレた感性の持ち主で、つかみ所のない性格。常に連れて歩いている熊のぬいぐるみに話し掛けるクセがある。

CV：TARAKO、宮村優子、渕崎ゆり子

城内麗香



タカビー系お嬢様。人より目立つことに人一倍執着しており、それがもとによるトラブルに巻き込まれることもしばしばだ。

CV：折笠愛、松井菜桜子、松本梨香



私たちの夢、育ててください

声優の世界を目指す8人の女の子を描いたシミュレーションゲーム。プレイヤーは出版社の記者として、声優養成所を取材した事から、彼女たちの成長を見守ることになる…。アドバイスや様々な情報を与え、彼女たちが得た情報等によってイベントが発生。さて、それぞれの将来は…？声優業界でも第一線で活躍している辻谷耕史氏、西村朋紘氏が企画原案。また、シナリオ等も手掛け、笑いあり、涙ありのリアリティ溢れるサクセスストーリーが展開！各キャラクタに3タイプの声優キャストが選べるマルチキャスティング採用！参加声優は総勢36名!! キャラクタデザインには今井ひづるさんを起用！乞うご期待！

購入者特典

「MyDream～OnAirが待てなくて～」(商品)に封入されているアンケートハガキを詳細に記入し、400円分の切手(送料&手数料)を同封の上、封書でお送りいただいた方に、もれなく声優19名のサイン入りオリジナルクリアファイルをプレゼント!! また、400円分の切手同封の上、ラジオ特番で発表されるキーワードを商品封入のアンケートハガキの感想欄に記入して、封書でお送りいただいた方には、さらに素敵な商品を追加プレゼント！何がもらえるかは番組を聞いてのお楽しみ!!

応募期間:'97年10月6日(月)当日消印有効

ラジオ特番[My Dream Special～毎度おおきに～]

MyDreamの魅力について・制作秘話・爆笑トークを交えながら贈るスペシャル番組!

出演予定:VAL Project(辻谷耕史、西村朋紘、立木文彦、玉川紗己子)

友情出演 小森まなみ その他 豪華ゲスト

★ラジオ大阪1314kHz 9月19日(金)20:30～21:30

★ラジオ日本1422kHz 9月19日(金)22:30～24:00

サイトロン・ファンタスティック・キャラクター・シリーズ

Music CD "My Dream～On Airが待てなくて"

10月1日発売 ¥2,548(税込定価)

発売:ポニーキャニオン サイトロン・レーベル





My Dream ～On Airが待てなくて～ マイ・ドリーム

9月18日発売予定
価格6,800円 2枚組 (税別)

豪華声優陣！ 総勢36名!!



井上喜久子 折笠 愛 かないみか 小森まなみ 高野直子 田中真弓 玉川紗己子 TARAKO

な お 長沢美樹 野沢雅子 畠山美和子 久川 綾 日高のり子 平松晶子 渕崎ゆり子

松井菜桜子 松本梨香 三石琴乃 宮村優子 横山智佐

青森 伸 飯塚昭三 大森章督
喜多川拓郎 斎藤茂一 陶山章央
高田べん 立木文彦 辻谷耕史
西村朋紘 槙 大輔 目黒裕一
森久保祥太郎 吉野裕行 若本規夫

(敬称略、50音順)

日本クリエイト株式会社
NIHON CREATE
〒581 大阪府八尾市桜ケ丘1丁目88番地 TEL.0729-90-2525

PlayStation

Fill in Cafe -SINCE 1989-



ポムをさがして、物語がはじまります。

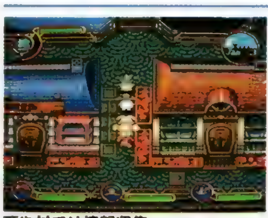
メルヘンチックな どきどきあくしょんRPG + すくすく育成SLG

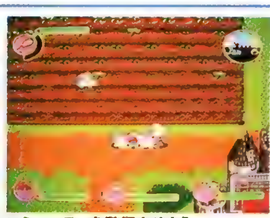
大陸のどこかにいるポムを見つけ出し、
ポムの村を発展させる。
どきどきアクションRPGとすくすく育成SLGの究極合体！
豊富なアニメパターンと多彩なアクション！
可愛いキャラクター達がとにかく動く！
プレイステーションの機能を活かしたド派手な演出も盛りだくさん！
いろんな楽しさが満載のこみゅにてぃぽむに
ご期待下さい。

MY HOME TOWN こみゅにてぃぽむ™

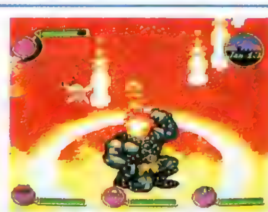
幼い頃から遊び親しんだポムが村の家畜を襲った!?
見習い魔法使いの少女ルルは、
ポムの無実を証明するために冒険へと旅立ちます。
やがて明らかになるポムの秘密・・・。
そしてルルは、避けられない試練に
立ち向かっていくのです。

'97年10月30日発売 5,800円(税別)


町や村では情報収集。


コミュニティを発展させよう。

見つけ出したポムはコミュニティに連れて行ってエサをあげると、いっしょうけんめい働くの。ポムが働くことでコミュニティはにぎやかになるよ！


強力な魔法を使いこなせ。


フィールドには危険がいっぱい。

※画面は開発中のものです。

スタッフ募集（経験者のみ）
職　種：1. プログラマー　2. CGデザイナー　3. ゲームデザイナー
応募方法：希望職種を記載した履歴書と過去に関わった作品名・イラスト等、自己PR素材を下記までお送りください。後程ご連絡差し上げます
応 募 先：〒162 東京都新宿区天神町6 村松ビル2F (株)フィルインカフェ採用担当係

Internet www.fillincafe.co.jp

株式会社フィルインカフェ
〒162 東京都新宿区天神町6 村松ビル2F TEL.03-5261-1311


KOEI
PlayStation
おめ〜、猫かぶってねぇか？
カワイイ、楽しい、
新感覚ボードゲーム。
ソウルマスター
みんなで遊んで
もっと楽しい
マルチプレイ!
モンスターと出会うかもしれないけどあわてないでね
01
01
※画面写真は開発中のものです。
猫人間とモンスターが共存する不思議空間、魔法世界アスター。ファンタジーでありながらドタバタコミカルな世界で、あなたがめざすのはモンスターの魂を自在に操る魔導師（ソウルマスター）の称号獲得。カードを沢山集めるもよし、お気に入りのモンスターを育てるのもよし。もちろん大勢で遊んでも楽しい「集める・育てる」の欲ばりミックス!!
●プレイステーション版 11月発売予定 5,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
株式会社光栄®
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

NEW SOFT STATION 新作ソフトステーション VOL. 55

CONTENTS

伸縮対戦It's aのに〜!

「のに〜」と伸ばしてペタペタ積んで、一気に縮めて特大連鎖!
独特の操作感覚がなんとも奇妙な、"落ちゲ〜"ならぬ"伸びゲ〜"PZG新登場!

11月 (予) PZG
▶¥4,800
▶TMF
▶MC（1ブロック)

伸びて縮んで連鎖する新感覚のPZG!



◀四方八方に伸ばしまくって超特大連鎖…って、画面見えないっス。

見た目も操作も一風変わった、とてもコミカルなＰＺＧが登場するぞ。プレイヤーはカーソルを使い、画面上にある「のに〜ブロック(以下ブロック)」を伸縮させて、同色ブロックを縦、横、斜めに３つ以上そろえて消していくのだ。登場するキャラクターも個性派ぞろいで、十字消しやＸ字消しなどで発動する必殺技が各キャラそれぞれに用意されている。また、クリア後に使用キャラが増えるなど、さまざまなオマケ要素も見逃せないぞ。

ストーリーモードもある!

声優さんがしゃべりまくる「ストーリーモード」には、60以上ものイベントが用意されている。



▲コミカルなキャラクターが繰り広げる、ＲＰＧ風の冒険物語。

「のに〜ブロック」連鎖の仕組み

ブロックの消し方を連続写真で見てみると……。
①伸ばして：カーソルを使って、画面に積まれたブロックを引き伸ばす。
②仕掛けて：次に、画面上の空きスペースにブロックの端を引っかける。
③縮めて：最後に伸縮ボタンで、引っかけたブロックを一気に移動させる。
④消す：３つ以上の同色ブロックを縦、横、斜めにそろえて消すのだ。

伸ばして　仕掛けて(スタック)　縮めて　消す!



そして…

同時消しや連鎖で「のに玉」を送る!

▼連鎖や同時消しで、相手にお邪魔キャラの「のに玉」を送れるぞ。





▲相手が連鎖を組んでいる最中に大量の「のに玉」を送ると、伸びているブロックを断ち切って連鎖を妨害することができるのだ。

個性的な登場人物キャラクター



ひろみつ君　物忘れの激しい熱血少年。春休みを利用して、勇者を目指し悪を討つ!?

ネルル　ちょっと勝ち気なスポーツ好きの少女。必殺技はゴルフスウィング!

タム　とっても臆病な魔法使い見習い。ちなみに「怖くない怖くない」が口癖。

ドナ　動物と瞳で通じ合うことができる、ちょっと変わり者の牧場主。

ネクタリス

98年1月（予） SLG
▶価格未定
▶ハドソン
▶MC（ブロック数未定）

PCエンジンユーザーを不眠不休のSLG地獄に引き込んだあの秀作SLGが、八年の歳月を経てPSで復活！ よりリアルに描かれたユニットを紹介していこう

知る人ぞ知るあの秀作SLGが、パワーアップしてPSに登場!!

CHECK 1 独自のマップを作成する新モード!

時は21世紀。月で採掘される資源をめぐり大国が争っていた。そして2089年、ついに地球の大国「ガイチ帝国」が、強大な軍事力で月のほぼ全土を占領してしまう。さらに帝国は、月侵攻と同時に地球攻撃のための最終兵器「MOA」の発進準備も進めていたのだ。帝国に捕らえられた人々は収容所を脱出し「MOA」の破壊に向かう……というPCエンジン版のストーリーは、PS版でもそのままだ。しかし戦場となる月面の場所が異なる設定になっていて、マップをクリアしてストーリーを進めていくノーマルモードには、PS版オリジナルマップが多数用意されているのだ。さらにPS版最大の特徴は、コンストラクションモードが加わったこと。あらかじめ用意されている40面のマップから、プレイヤーが任意に一面を選択し、ユニットを自由に配置して、新マップを作成できるモードなのだ。





迫力の戦闘画面に熱くなろう!!

戦車バイソン同士の戦闘画面。砲塔が火を噴く瞬間が兵器好きにはたまらない。



CHECK 2 わかりやすいゲームシステムはそのまま。初心者でも不安なし

ゲーム開始時、プレイヤーにはいくつかのユニットが与えられる。各ユニットは、1ターンに1回だけ行動が可能だ。行動は、「移動」、「攻撃」、それを複合させた「移動＋攻撃」の三種類がある。これを繰り返して、マップを攻略するのだ。



▲最初のうちはマップも狭い。力押しでクリアはできるが、広くなったら緻密な戦略を練らないとツライ。

攻撃 2つの攻撃方法を覚えよう

攻撃には、隣接するヘックスの敵ユニットに攻撃する直接攻撃と、離れたヘックスから攻撃する間接攻撃がある。また、味方ユニットが近くにいると支援効果が得られ、防御力がアップ。さらに、攻撃時に敵ユニットを囲むと敵の攻撃力、防御力を半減する包囲効果もアリだ。

包囲効果を狙っていこう

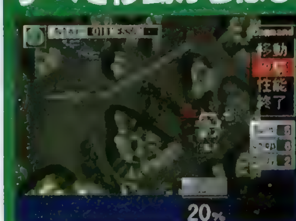
▶このままでは[illegible]ので、支援効果も包囲効果も得ることができない。戦術的に、あまりよい形ではないぞ。



移動 むやみに前進する必要はないが……

有利な地形で戦うために、移動をおろそかにすることはできない。放っておいても敵はどんどん攻めこんできて不利な位置での戦闘に引き込まれてしまう。移動させたいユニットの上にカーソルをあわせると移動可能な範囲が表示されるので、ベストと思われるヘックスをその中から選択しよう。しかし、すべてのユニットを移動可能なだけ動かしてしまうのも短絡的。敵との間合いを計り、動かずに待ち伏せするのもウォーSLGの基本だ。

すべて移動からはじまる



◀どの地形が有利なのか？慎重に選択するのが重要だ

CHECK 3 地形によって移動力、防御力が変化するぞ

各地形の特徴

平地	道路ほど整地されていないので、輸送車やバイク兵の移動力がやや落ちる。
道路	全てのユニットが普通に移動できる。ただし、防御効果が全く無いので待ち伏せには向かない。
荒地	地上ユニットは全て移動力が下ってしまう。要塞戦車、輸送車、バイク兵は進入できない。
谷	歩兵と機動歩兵、飛行ユニットのみ進入できる。防御効果はまったくない。
山脈	最高の防御効果をもつのだが、歩兵と機動歩兵、飛行ユニットしか入ることができない。
丘	ある程度の防御効果を持つ地形。車両ユニットは全て移動力が低下してしまう。
橋	谷にかけられている橋。特徴は道路と同じだが、敵を包囲するには絶好の地形である。
工場	自軍のユニットは占領している工場であればここで補給を受けられる。重要ポイント。
収容所	両軍の最重要拠点。高い防御効果を持つ。ここを落とせばシナリオクリアなのだ。

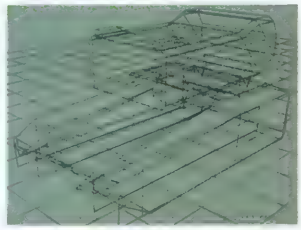
ネクタリス

CHECK 4 全9タイプのユニットが登場！ リアルなフォルムで描かれた、4タイプ6種類のPSユニットを一気に公開するぞ！

ＰＳ版『ネクタリス』に登場するユニットは「戦闘攻撃機」、「戦車」、「自走砲」、「対空車両」、「軽装車両」、「歩兵」、「輸送部隊」、そして「地雷」、「野砲」の９タイプに分類できる。それぞれのユニットは装甲が厚い、間接攻撃ができる、ある特定のユニットに対して切り札になるなどそれぞれ特徴があるので、それを最大限に生かし、戦況に応じて移動、あるいは配置していく。これが、この単純で奥深い作業が、ゲームの醍醐味なのだ。今回はよりリアルに描かれたＰＳ版のユニット画面を一気に公開するぞ。



▶巨大な砲門を誇る、間接攻撃車両エストール。


▶そしてこれが、３Ｄレンダリング中のエストールなのだ。

戦車　地上戦の主役はおまかせ

地上戦での主力をなすユニット「戦車」タイプは全８種類。共通する特長は対地攻撃力に優れて防御力が高いこと。最弱の「二砲塔戦車」でさえも「歩兵」タイプ最強の「ターベック」より総合能力は高い。全ユニット中最高の防御力を誇る「要塞戦車」に至っては、まさに、無人の荒野を行くが如しだ。唯一ともいえる天敵は、やはり「戦闘攻撃機」タイプであろう。

標準戦車S61ハイソン




◀百五ミリ砲装備。信頼性の高い量産機なので前線の主力になる。自走砲や攻撃機に弱い。

自走砲　ゾック外から戦車を狙え！

「自走砲」タイプの利点は「野砲」タイプと同じく、間接攻撃ができること。射程は後者よりもやや短くなっているが、移動ができる分、汎用性は高い。注意したいのは「戦車」タイプと違い、直接攻撃ができないことだ。「戦車」を盾にして「自走砲」を後方へ回す。このようなフォーメーションが組めるならば戦局は有利に展開するはずだ。

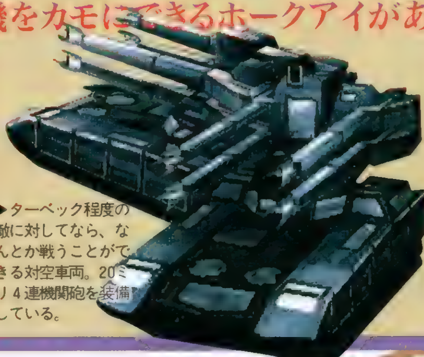
タイプA SG-ナスホルン


▶百五十五ミリ砲を装備。間接攻撃の命中精度が高いので、後方支援には最適だ。

対空車輛　戦闘攻撃機をカモにできるホークアイがあれば、制空権を握れるぞ！

「対空車両」タイプは、航空部隊の天敵となるユニットだ。種類は「シーカー」、「ホークアイ」の２つのみ。どちらにもいえることだが「戦車」タイプなどの地上ユニットに対しては、防御力が低いため非常に不利な戦いを強いられてしまう。前線に出さず戦車の後ろで支援する配置が正解だろう。

タイプA AAG-シーカー


▶ターベック程度の敵に対してなら、なんとか戦うことができる対空車両。20ミリ４連機関砲を装備している。

タイプB MM-107ホークアイ


▶間接攻撃専用の対空ミサイルを装備。前線よりやや後ろに配置して、敵の攻撃機を狙い撃ちにする使い方がベスト。

歩兵　邪険にできない、たかが歩兵

全３種類の「歩兵」タイプはまず戦闘には向かない。しかしこのゲームでは主役なのだ。なぜなら戦局を決定づける工場、基地の占領はこのユニットでしかできないためだ。自軍の「歩兵」が全滅した場合、敵拠点の占領で勝利することが不可能になってしまうぞ。

GX-77ムンクス　**GX-78ターベック(機動歩兵)**


▼対地ミサイルを装備している重装パワードスーツ着用の歩兵。しかし、前線では使えないかも。

▲宇宙服を兼ねた軽装パワードスーツを着用。武装は携帯機銃なので攻撃力はない。

CHECK 5 超気になるPS版のゲームバランスは？

ファンにとっては、非常に思い出深いのが、ＰＣエンジン版『ネクタリス』の最終面。ユニット初期配置があそこまで敵に有利になっている状況をプレイさせられると、最初は本当にツラカッタ。続編の『ネオネクタリス』（ＰＣエンジン）でも、やはりマップが進むにつれて、敵に有利な地形効果が得られるような初期配置になっていったように思う。ＰＳ版は、どうなるのだろうか？


▶最初のマップには、そう極端な地形効果はなさそうだ。



▲大きなユニットは大きく、小さいものは小さく、大小もマップ画面に表現されている。

マーヴル・スーパーヒーローズ

9|25 対戦ACT
▶¥5,800
▶カプコン
▶MC(1ブロック)
2P対戦可

無限の力を持つと言われる「インフィニティ・ジェム」を駆使して人気のアメコミヒーローが激突!
カプコンが自信を持って贈る対戦ACT最新作は革新的とも言える数々のシステムに注目なのだ!!

マーヴルを代表するヒーローたちの華麗なる闘い!!



アメリカで人気を誇るマーヴルコミックスの魅力あふれるキャラクターたちが、縦2画面分のフィールドをフルに使って大迫力の激闘を繰り広げる期待の対戦ACT、それがこの『マーヴル・スーパーヒーローズ』だ。相手を空中に浮かし連続技を叩き込むという攻撃方法「エリアルレイブ」をはじめ、アーケードで話題となった数多くの斬新な要素がこのPS版にも盛り込まれている。もちろん、ゲージを溜めて超必殺技を決めるという、カプコンの対戦ACTファンにはおなじみのシステムも健在だ。移植度も文句ナシだぞ!!



10人のスーパーヒーローが夢の対戦!!

◀スパイダーマンやハルクなど、マーヴルを代表するおなじみのスーパーヒーローたちが、"夢の対戦"を繰り広げるのだ。

キメろ!! インフィニティ・スペシャル!!



▶体力ゲージの下の「インフィニティ・ゲージ」(以下∞ゲージ)が溜まれば超必殺技「インフィニティ・スペシャル」が使える!

ジェムが闘いのカギを握る!!

本作での対戦における核となるのが「インフィニティ・ジェム」だ。対戦中に登場する、特殊な力を持ったこの宝石を使用することによって、ヒーローたちはさまざまな効果を得ることができるのだ。ここでは、ジェムの特性を紹介していくぞ。



◀対戦開始直前の画面で、出現するジェムの順番が分かるのだ。

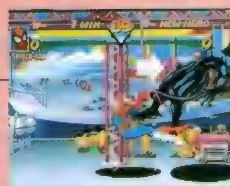
ジェムを入手するには?

ジェムの出現条件は3つ!!



▶ファーストアタック時、体力ゲージの色が赤くなったとき、相手との体力差が開いたときにジェムは出現する。

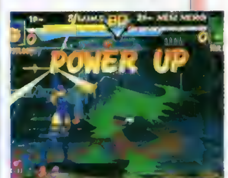
必殺技で奪え!!



▶相手が持っているジェムは、必殺技を当てることによって奪うことができる。奪い合いの攻防は白熱するぞ!

ジェムカウンターでフィニッシュをキメろ!?

ジェムを使うときのポーズ自体にも、わずかだが攻撃力がある。これを使って、相手に屈辱的なトドメを刺すこともできるのだ!!



▲これでフィニッシュされるとかなり悔しい……。

6種類のジェムを有効活用せよ!!

ジェムは全部で6種類。その効果はすべて異なり、ヒーローにはそれぞれ相性の良いジェムが存在するぞ。覚えておこう。

パワージェム

POWER

攻撃力を通常時よりも高くする能力を持つジェム。スパイダーマン、ウルヴァリン、サイロック、Cアメリカが使用すると多段ヒット技が可能になる。



▲スパイダーマンなら、分身が現れて2段攻撃になる。

リアリティジェム

REALITY

通常攻撃時にさまざまな飛び道具が撃てるようになるジェム。飛び道具は、7種類あり、それぞれ効果が異なる。ブラックハートが使用すると、体を透明化できる。



▲ブラックハートの場合は画面から姿が消えてしまう。

タイムジェム

TIME

移動&攻撃スピードを上昇させる能力を持つジェム。ハルクが使用すると多段ヒット技が可能になり、シュマゴラスが使うと相手を石化させる能力が追加される。

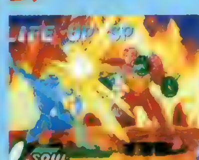


▲シュマゴラスは攻撃時に相手を石化することが可能。

ソウルジェム

SOUL

体力を一定量回復してくれる、ピンチ時にはありがたいジェム。アイアンマンが使用すると、体力回復とともに「電気効果」による攻撃が追加される。



▲「電気効果」は相手の∞ゲージを減らす効果がある。

スペースジェム

SPACE

防御力をアップさせて、ダメージを受けにくくする効果を持つジェム。マグニートーが使えば無敵のバリアが出現。ジャガーノートが使用すると無敵状態になる。



▲バリア出現中は、敵の攻撃をまったく受けないのだ。

マインドジェム

MIND

「∞ゲージ」を約1ゲージ上昇させる貴重なジェム。ゲージが溜まるまでの時間を節約できるので、手に入れたらすぐに使ってしまった方がいいぞ。



▲相手の手に渡したくないジェムはすぐに使おう。



トラ! トラ! トラ!

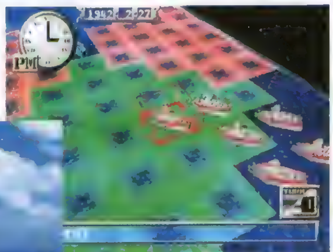
マニアも初心者も楽しめるウォーSLGが登場!

11月(予) SLG
▶¥6,800(予)
▶ネクサス インターラクト／ダズ
▶MC(9ブロック)

自らの力で勝利をつかめ!

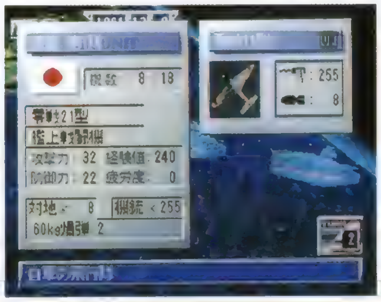
『トラ！ トラ！ トラ！』は、第２次世界大戦を舞台にしたリアルタイムで進行するウォーＳＬＧだ。システム的には、作戦の決定や各艦隊の行動をコンピュータに任せられるオートオペレーションシステムを搭載していてＳＬＧ初心者でも手軽にプレイすることができる。それだけでなく、データ画面では、ユニットである戦艦や爆撃機などの実際のデータ（武装、性能）や写真を見ることができ、マニアも楽しめるようになっているのだ。さらに、超大和級戦艦や大鳳改型空母、日本製ジェット戦闘機など、幻の兵器も多数登場するぞ。

▼空戦などの戦闘シーンでは、味方機と敵機が入り乱れての大迫力の戦闘となる。戦闘を重ねてユニットに経験を積ませていけば、より有利に戦いができるようになる。





▲敵の移動範囲や艦隊能力などは、簡単に調べられるようになっている。情報を収集することも勝つための重要な要素の１つ。直接戦うだけが全てではないのだ。



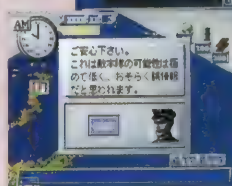
◀ユニットの性能をしっかりと把握しないと戦闘で苦労することになる。

緊張の索敵戦 ダミーマーカー方式

このゲームでは従来の索敵と違う「ダミーマーカー方式」を採用している。これは、敵の予想位置がマーカーで表示されるので、偵察することで、どれが本物なのか絞り込んでいくのだ。

▶日本軍の近くに、多くのマーカーが出現。





◀アドバイスをもとに、絞り込め！

FORMULA 1 97

実名のレーサーとなって、最速の男を目指せ!!

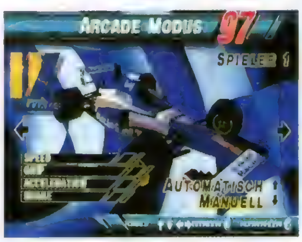
10|9 RCG
▶¥5,800（予）
▶SCEI
▶MC(2ブロック)、NC,AC



F1をゲームで体験できる

ＦＩの実在するチームとドライバーが実名で登場するＲＣＧ『ＦＯＲＭＵＬＡＩ』の続編『ＦＯＲＭＵＬＡＩ 97』がついに登場！ 今回はもちろん97年度最新のチームとドライバーのデータが使用されているのだ。肝心のゲームモードは２種類！ １つは、マシンが壊れることもなく、ドリフトなどを駆使して純粋なＲＣＧを楽しむことができる「アーケードモード」。もう１つは、マシンのセッティングをしたり、サーキットコンディションに合わせて緻密な戦略を立てるなどして、実際のＦＩのように18戦を戦っていく「グランプリモード」だ。また、どちらのモードでも２Ｐ対戦が可能（縦分割か横分割）になっている。

▶アーケードモードでは、マシンの能力が一目でわかるようになっている。





▲レース中には、視点変更もできるようになっているので、好みに合わせてプレーできるぞ。



◀グランプリモードでは、実名のレーサーとなって、ポイントを稼いでいく。

ゲームをさらに盛り上げる熱き実況中継

ゲームを大いに盛り上げてくれる実況中継は前作同様、フジテレビのＦＩ番組で中継をつとめる三宅正治アナウンサーと解説の今宮純、川井一仁の両氏が担当している。実際のＦＩファンも、大満足できるはず!?

▶レースの出だしでは、クラッシュも続出するので、実況も白熱するぞ！





◀レース中に入る中継のおかげで、気分はもう本物のレーサー。

ドミノ君をとめないで。

11月下旬（予） ACT
▶¥5,800
▶アートディンク
▶MC(1ブロック)

誰もが知ってるドミノ倒しを題材にした連鎖型アクションゲームが新登場！
キュートなキャラクターとスリリングな内容が「ドミノ君」ブームを巻き起こす!?



新感覚の連鎖アクションが登場！

いつもズラーッと並べられ、倒されるだけのドミノ牌。倒され続けて生きるのが、宿命なのかと思いきや、ある日突然5人（？）のドミノがおもちゃ箱から飛び出した！

――というわけで、動くことができないはずのドミノ牌が、止まることのできないドミノ君になって、元気いっぱい走り出した、というのがこのゲームの基本設定。プレイヤーは走り続けるドミノ君を操って、並べたドミノ牌を倒しながらステージをクリアしていくのだ。ステージ上には、いくつかのスイッチが用意されており、ドミノ牌を倒してこれを押すと何らかの仕掛けが発動する仕組みになっている。仕掛けの作用をうまく利用して、スイッチを連鎖させる快感を味わえば、キミはもう『ドミノ君』に夢中！



並べて倒してスイッチオン！ドミノ君は止まらないのだ！

ステージ上のスイッチを押すことがステージクリアの条件。しかし実はドミノ君1人の力では、このスイッチはビクともしないのだ。そこでプレイヤーは走り続けるドミノ君を操って、ステージ上にドミノ牌を並べていく。うまく並べたら、今度は思いっきり体当たり！　ドミノ倒しの力を利用してスイッチを押してやろう。プレイヤーはドミノ君をある程度動かすことはできるが、その走りを止めることはできない。キミの腕が試されるぞ。

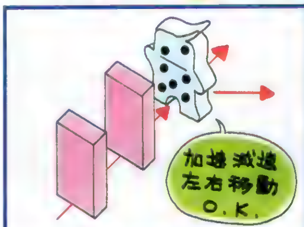


◀チェスの駒にぶつかって目を回すドミノ君。ステージ上に置かれている障害物に気をつけて走るのだ。

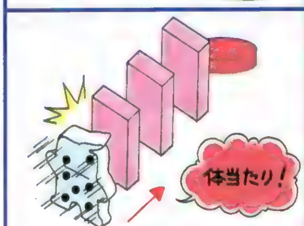


▶このステージでは奥のトランプが仕掛けになっている。うまくスイッチを押して仕掛けを発動させよう。

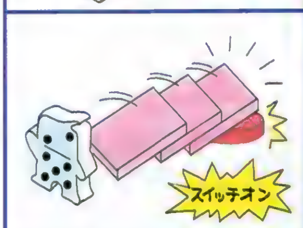
早わかり図解ドミノ君



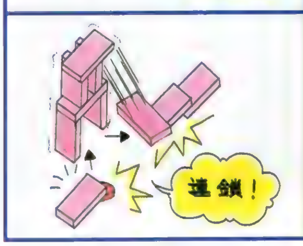
走り続けるドミノ君を動かして、ステージ上にドミノ牌を並べていこう。



ステージを一周して戻ってきたら、並べておいたドミノ牌に思いきり体当たり。



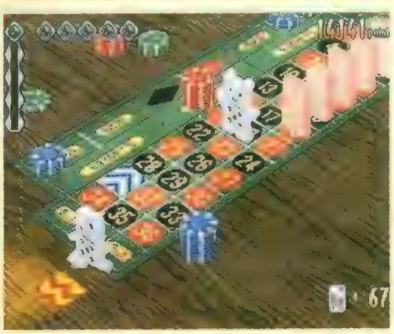
ドミノ倒しの勢いを利用してスイッチを押そう。これでどこかの仕掛けが動くはず。



仕掛け発動！　ドミノの山が崩れてほかのドミノが倒れ始めた。まずは上々のデキ。

気をつけろ！　かわいい仲間がジャマをする!?

このゲームには、ドミノ君の仲間たちも登場する。プレイヤーはドミノ君を含めた5人の中からマイキャラを選んで、ゲームにチャレンジしていくのだ。選ばれなかった残りのキャラは、おじゃまキャラとなって、プレイヤーの邪魔をするので要注意！　でも彼らは決して悪気があるわけではなく、無邪気に遊んでいるだけなので広い心で許してあげよう。このほかにもステージ上にはいくつかの障害物が設定されているので、なめてかかると痛い目を見るかも……。



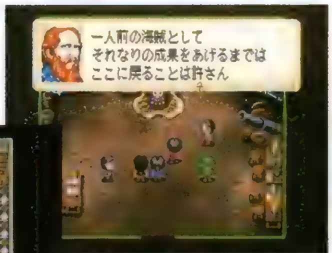
▲走るドミノ君の前で通せんぼしているのは、仲良しのドミーナちゃん。両手を広げて邪魔をしてるけど、本人には全然悪気はないのだ。



◀サイコロを持って待ちかまえているのがドミノザエモン。ドミノ君は飛んでくるサイコロを避けることができるのか？　避けた後にも障害物が待ってるぞ。



▼ミランダ編の１シーン。初恋の冒険家を追いかけて、自らも船に乗っていざ海洋へ！　は、いいんだけどミランダはまったくの素人。彼女の恋路と冒険家としての人生は……!?





▲こちらはサルバドル編。海賊を父に持つサルバドル。ある日、父から１隻の船を任され、ついに念願の海賊デビュー！　だが、この後彼には過酷な運命が待ち受けているのだ。

大航海時代外伝

自由度の高いシナリオとシステムがウリの海洋ロマンRPG

10/2(予)	S・RPG
▶¥6,800(予)	
▶光栄	
▶MC(3ブロック)	

遥かな海に夢をはせて往く！

16世紀初頭のヨーロッパで一大ムーブメントとなっていた海洋冒険。そんな夢と希望にあふれた冒険家気分を満喫できる『大航海』シリーズの最新作がＰＳに登場。前作「２」の世界観やシステムを基に細かい部分を改善、登場する武器・船舶・財宝などのアイテム数も大幅にボリュームアップしている。また、今回の主人公はジェノバの元気娘・ミランダと、海賊王の息子・サルバドルの２人。毛色の違うシナリオが楽しめるだけでなく、主人公を絞りこんだことにより（前作は６人）、実質５倍以上の密度の濃いストーリーになっているのだ。



◀海を移動する画面も雲などのグラフィックが一新され、演出面も強化されているぞ。

道筋は１つじゃない自由度の高さに注目

２人の主人公にはそれぞれ最終目的があるが、その途中経過はまったくの自由。貿易をして儲けようが、海賊として近海を恐怖に陥れようが、すべてはプレイヤーの思うままなのだ。



▶新たな土地を見つけて、名声を得るのもよし。

◀力がすべての海賊家業もおもしろい。

ムーンライトシンドローム

カルト的な人気を誇るホラーAVGの続編がついに登場！

10/9(予)	AVG
▶¥6,200	
▶ヒューマン	
▶MC(ブロック数未定)	

リアルな恐怖がキミを襲う！

この『ムーンライトシンドローム』は、タイトルからもわかる通り、「心霊現象」と「人の心」をテーマにしたホラーＡＶＧ『トワイライトシンドローム』の続編だ。今回の舞台も前作と同じ、雛城（ひなしろ）の街。前作の主人公の１人、ミカを中心に10編の不思議なストーリーがつづられていくのだ。前作は「恐いながらも人の優しさ、温かさ」を感じることができるシナリオが多かったが、今作では「人間の陰の部分、狂気」がクローズアップされている。病んでいると言われている現代社会……。夏のホラーシーズンには間に合わなかったが、そんな社会を反映した、リアルな恐怖に満ちたドラマを体験できる日も、もうすぐだぞ。





▶ストーカー、ドラッグ、新興宗教…。サイコホラーのキーワードが散りばめられているぞ。



▲前作でおなじみの横スクロールＡＶＧ画面。通常はこの視点でゲームは進行していくのだ。



◀恐怖の原因が、すべて「霊」によるモノだけとは限らない。本当に恐いのは人間なのか!?

『トワイライト』から『ムーンライト』へ

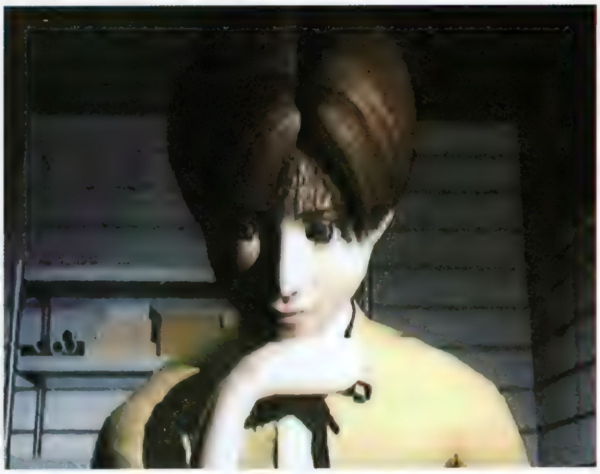
まず最初に目につく変化はポリゴン化されたキャラクターだろう。また、前作では淡々と２Ｄ画面で進行していたが、今作ではポリゴンを活かしたムービーが効果的に挿入される。雰囲気を重視した演出が強化されているぞ。



▶前作の１シーン。こんな感じの１枚絵だったヒロイン・ミカちゃんも……。



◀こんな表情豊かなポリゴン美人になりました。しかもグリグリ動いてくれるぞ。



B線上のアリス

超美麗なビジュアルで贈るインタラクティブムービー

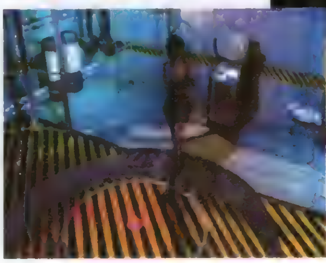
9月18日	ETC
▶¥6,800	
▶講談社	
▶MC（1ブロック）	

世界の命運をかけて旅立つ

自分たちの住むこの世界。その隣に存在しているパラレルワールド「シャドウ」で、友人であるドクトル博士が助けをもとめていることを知った主人公アリスは、ドクトル博士の発明した次元跳躍装置ジャンプ・ラボを使い「シャドウ」へと旅立っていくのだった……。ゲームは美しいビジュアルで物語が進行していく、インタラクティブムービー。その場所、その場所に用意された、迷路やスイッチの組み合わせイベントなどをクリアして、物語の核心に迫っていくことなる。まるで映画を見るような感覚で楽しめるぞ。

▼次元跳躍装置ジャンプ・ラボ。この装置は、家の中にある電気製品のスイッチの組み合わせによって始動する。これがゲームで最初の難解な謎解きとなっている。





▲主人公アリスと、その肩に乗っている相棒のボック。彼とは、「シャドウ」最初のワールド、「ランド・オブ・ロック」で出会い一緒に旅することになるのだ！



◀アリスの友人であり、次元跳躍装置を発明したドクトル博士。

美しいムービーとドキドキの物語

物語は1人の少女が世界の命運をかけて、パラレルワールド「シャドウ」を旅するというもの。それを盛り上げてくれるのが、美しいムービーなのだ。このムービーは必見だぞ！



▶「シャドウ」にいる様々な住人たち。



◀マシンや、キャラも細かく描かれている。

黒の剣

"黒の剣"を巡る壮大なストーリーが幕を開ける！

10月9日	RPG
▶¥5,800	
▶シーディーブロス	
▶MC(1ブロック)	

伝説の魔剣、再び……

……古の時代にこの世界を支配していた漆黒の竜を倒すために造られた"黒の剣"を扱える剣士を探すシノブ。運命に導かれるように彼女と出会う主人公のカイエス。2人は漆黒の竜の復活を阻止できるのか!?

パソコンで大好評だったRPG「黒の剣」が、PSに登場するぞ！ 移植にあたっては、すべてのビジュアルが新たに256色に描き直され、キャラクターボイスに有名声優陣を起用するなど、さまざまな要素がパワーアップされている。戦闘はオーソドックスなコマンド選択式のものだが、キャラがさまざまな必殺技を駆使して戦う姿はまさに大迫力。さらに悲壮感を漂わせる壮大なストーリーがプレイヤーを魅了するぞ。





▶さまざまなイベントをクリアすることで、ストーリーは進行していく。



▲特殊技としてカイエスは「剣技」、シノブは「魔法」を使うことができる。どちらも威力は強力！

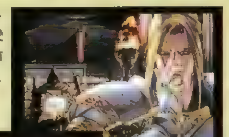


◀魔法や剣技などの効果は、すべてアニメーションする。これがカッコイイのだ！

ボイスを担当する、超豪華声優陣！

主人公であるカイエス演じる子安武人をはじめ、シノブ役の岩男潤子や梁田清之、長沢美樹、折笠愛、銀河万丈など豪華な声優陣がボイスを担当することによって、キャラクターが、より魅力的になっているのだ。

▶それぞれのキャラクターの雰囲気に合った声優が声を担当しているぞ。





◀ボイスのおかげで、イベントがいっそう盛り上がる。

10101 "WILL" THE STARSHIP

さまざまな要素がミックスされたRPGが登場
宇宙船"WILL"を操って敵を迎え撃て！

11|6（予）RPG
▶¥5,800
▶サンテックジャパン
▶MC（ブロック数未定）

宇宙を舞台にした新感覚RPG！

戦闘シーンにＳＴＧの要素を取り入れたまったく新しい感覚のＲＰＧが、この「10101」だ。プレイヤーは宇宙船WILLの艦長となって、広大な宇宙を舞台に冒険を繰り広げることになる。迫力の戦闘シーンに加え、艦体の強化やアイテム収集など魅力的な要素が満載。さらに、乗組員たちが航行中やバトル中に自由に会話をする「ランダムボイス」システムを採用しているので、臨場感あふれる展開が楽しめるはずだ。また、声優にあの飯島愛さんが初挑戦している点も見逃せない。


▲さまざまなイベント時に挿入されるグラフィックも、このゲームの魅力の１つ。


▲戦闘シーンはまさにシューティング感覚。主砲の狙いを定め、片っ端から敵を撃ち落とせ！


◀艦内や戦闘シーンでの乗組員との会話内容は、プレイヤーの行動によって、さまざまに変化するぞ。


▶舞台となる広大な宇宙では、敵だけではなく、小惑星群などに巻き込まれる危険などが待ち受ける。

イバラード～ラピュタの孵る街～

緑に覆われた伝説の国イバラード…その幻想的な世界を心ゆくまで堪能しよう！

10|16 AVG
▶¥5,800
▶システムサコム
▶MC（1ブロック）

伝説の国イバラードへ旅に出よう！

画家であり漫画家でもある、井上直久氏の描く幻想世界「イバラード」を、リアルタイムＣＧで再現したのがこのソフト。絵の持つ独特の世界観を保ちながら、迷路、アクション、謎解きなどの要素を盛り込んだ。一風変わった雰囲気のＡＶＧになっている。そのファンタジックな風景の中を歩き回っているだけで、不思議な冒険を体験できるはずだ。


◀見るものすべてが奇妙なイバラードは驚きの連続だ。

ボイスファンタジア 失われたボイスパワー

前作『ボイスパラダイス エクセラ』に続く、声優ＡＶＧ第２弾！ 声優ファンは必見だ

発売日未定 AVG
▶価格未定
▶アスク講談社
▶MC（ブロック数未定）

人気の声優たちと大冒険！

横山智佐、笠原弘子、小西寛子を始めとした、人気声優たちが出演するＡＶＧ。プレイヤーはゲームの世界に入り、仲間と共に「ボイス」を失ったお姫様を救う旅に出ることになる。昼は仲間（アニメキャラ）の声を演じている声優たちだが、夜宿屋に泊まったときは、実写の映像で登場！ それぞれ声優たちが主人公に冒険のヒントを与えてくれるぞ。


◀声だけではわからない声優の魅力を実写で体験！

ロスト チルドレン

ダークな雰囲気が漂う独特な世界観が魅力のAVG『ロスト チルドレン』がPSに登場

冬（予）AVG
▶¥5,800
▶ゲームバンク
▶MC（ブロック数未定）

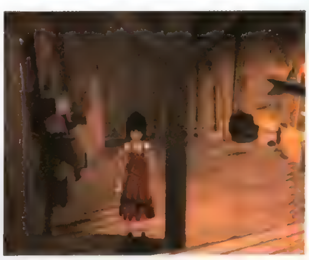
暗闇に包まれた町を駆け抜けろ！


▲ゲームの舞台となるのは美しくも怪しい町。住人たちも謎めいた人物ばかりだ。

'96年に、公開された映画、「ロスト・チルドレン」をベースにゲーム化した３Ｄ・AVG。プレイヤーキャラである主人公の少女ミエットは、誘拐された子どもたちを救出するため、謎に満ちた町を冒険することになる。開発は『WIPEOUT』シリーズを生み出したシグノシス社が担当。さらに演出面は、映画でアートディレクターを務めたマルク・キャロが監修にあたっている。また、３Ｄグラフィックも美麗で、まるで絵画の中に迷いこんだかのような感覚を堪能することができるぞ。


◀イベント時などに挿入されるムービーシーンも非常にハイクオリティ。


▶町の中にはさまざまな重要アイテムが隠されている。


▲主人公ミエットは孤児院のリーダー的存在。声を演じているのは、「エヴァンゲリオン」のアスカ役で有名な宮村優子だ。

ゼロファーンズ

レトロな雰囲気のゲームが満載！ どれも操作はカンタンで、しかも手ごたえ十分の作品だぞ

11|20（予）ETC
▶¥4,200
▶ナインライブス
▶MC(1ブロック) ※

70年代のあの雰囲気がよみがえる

「ブロック崩し」など、昔からのゲームファンなら懐かしく感じる作品が収録された１本。しかも、それらがすべて新作というのだからビックリ！ 全12種類のゲームは、それぞれ「ブロック崩し系」「シューティング系」「ガンシューティング系」の３系統に分かれている。また、ゲームにあわせてガンコントローラやマウスなどを使用できる点もウレシイ。


◀ゲームスタイルはシンプル。でも楽しさは保証付き！

※ボリュームコントローラ ガンコン マウス NC AJ

ボールブレイザー

まるでスペースバトルのようなスポーツゲームが登場！ テクニックを磨いて勝利を目指せ！

10|23（予）SPG
▶¥4,800
▶ビーピーエス
▶MC(1ブロック)2P対戦可

火花散る激しいスポーツバトル

マシンに乗って相手とボールを奪い合い、ゴールを決めるという近未来型のＳＰＧ『ボールブレイザー』。試合は１対１の形式でおこなわれ、敵機を武器で攻撃することも可能。また勝利によって手に入る賞金で、自機をさらにパワーアップさせることもできる。２Ｐ対戦もバッチリ用意されているので、友人との対戦が熱くなること間違いなしの１本だ！


◀激しく、ハイスピードな試合展開は興奮必至！

▼ 10101 "WILL" THE STARSHIP・他



コマンド&コンカー コンプリート

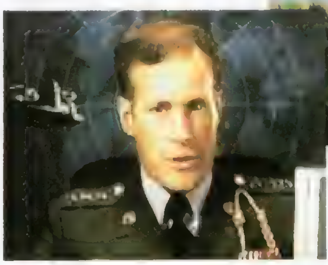
オリジナルミッションを15追加したまさに完璧版！

発売日未定	SLG
▶価格未定	
▶ヴァージンインタラクティブ	
▶対応周辺機器なし	

軍隊を指揮し、敵軍を征服せよ!

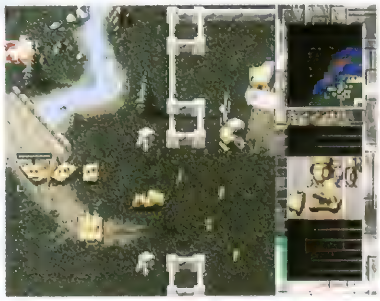
パソコン、コンシューマ併せて、全世界で200万本以上の売り上げを記録しているリアルタイムＳＬＧの大ヒット作「コマンド＆コンカー」がPSに登場。このゲームは、初心者から上級者まで楽しめるようにスピードが２段階に調節可能で、さらに普通のＳＬＧのように数値的なパラメータや複雑な操作が一切ない。プレイヤーは、正義のＧＤＩ軍か、悪の秘密結社ＮＯＤ軍のどちらかとなり、近未来兵器を使い自軍を勝利に導くのだ。また、ＰＳ版では45種類以上のミッションの他に、15種類のオリジナルミッションも追加されているぞ。

▼ミッションなどの作戦指令を受ける場合、軍の上層部から連絡が入ることになる。これはその時の画面だが、緊急事態の連絡などは入ることがあるのだろうか⁉





▲地面に群生している、エメラルドグリーンの物体は超貴金属ティベリウム。このティベリウムを集めて精製所で精製し、金に換えて、軍備を整えなければならない。



◀戦車やヘリコプター、爆撃機などさまざまなユニットが登場する。

派手な画面効果で戦闘が盛り上がる

普通のＳＬＧでは、メイン画面がとかく地味なものになりがち。だが、このゲームでは爆撃や砲撃などの攻撃が、派手な効果で演出されている。これでより、熱くなれるぞ。



▶爆撃前の画面。ここからこの基地に攻撃が……。

◀派手に爆炎が広がっていく。

シーバス・フィッシング2

ルアーフィッシングで大物のシーバスを釣ろう

9 25	SPG
▶¥5,800	
▶ビクターソフト	
▶MC(1ブロック)	

流行の釣りを手軽に楽しもう!

実は今、密かな釣りブームで、釣りを楽しむ人が増えている。「釣りに行ってみたいが一緒に行ってくれる人がいない」とか「行ったことはないが、興味はある」という人たちにもお勧めなのがこの「シーバス・フィッシング２」だ！　このゲームは、シーバス（スズキ）を対象にルアーフィッシングが楽しめるもので、何の知識がなくても簡単に魚を釣れる（ただし、対象であるスズキを釣るには、ある程度のテクニックが必要）ので、初心者でも楽しむことができる。また、ゲームモードは、「トーナメントモード」、「フリーフィッシングモード」、「ガイダンス」、「クッキング」の４種類が用意されている。

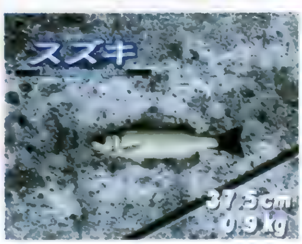




▶場所も自由に選べるので、いろいろな状況で釣りが楽しめるぞ。



▲シーバスとの激しいバトルで、ラインが切れることも……。注意して釣り上げろ！



◀これが狙うべきエモノ、シーバス（スズキ）。これ以外の魚も釣ることはできる。

道具のセッティングが基本中の基本

シーバス・フィッシングに使う道具は、自由に選択することが可能となっている。釣る場所や、時間、天候、風、潮などの環境に合わせてルアーやライン、リールなどを選ばないと、大物を釣り上げることは難しい。

▶ルアーも、いろいろ種類があり、その動きもリアルに再現されている。





◀ラインが細ければ切れてしまい、ルアーも無くなってしまう。

ドラゴンビート レジェンド オブ ピンボール

モンスターとの遭遇やイベントなど、ファンタジーRPGライクな要素が盛りだくさん!

11月（予）TBL
▶¥5,800
▶マップジャパン
▶MC（1ブロック）

ピンボールでドラゴン退治!?

「ドラゴンビート」はさらわれた姫を救出したり、邪悪な魔導師を倒すなどといったイベントがいくつも用意されたファンタジー仕立てのピンボールゲームなのだ。プレイフィールドも多彩で、ゴシックホラーを基調とした古城や遺跡などが舞台となる。このフィールド上で、特定のスコアポイントにボールを当てることで、ゾンビやゴーレムなどのモンスターが出現。この怪物退治がボーナスステージやジャックポットボーナス代わりなのだ。ちなみに、各ピンボール台にはストーリーがあって、それに応じたエンディングムービーも見られるぞ。



▲イベントのほかにも、スコアを強烈にアップさせるアイテムカードが手に入ることも……。





▲ピンボールならではの無茶なまでに高いボーナスや、台揺らしといったテクニックも再現されているぞ。

◀イベントの一つ「地下牢の番人」。言いようのない不気味な雰囲気が漂う。

オールスター麻雀 華麗なる勝負師からの挑戦

安部譲二や黒鉄ヒロシ、筑紫哲也に畑正憲などおなじみの有名人と麻雀勝負!

9/18（予）TBL
▶¥6,800
▶ポニーキャニオン
▶MC（1ブロック）

"背中がすすける"ほどの熱い対戦を!

総勢19名もの有名人たちと勝負する、本格的な4人打麻雀が登場するぞ。ある事情で父親の雀荘を奪われた主人公（プレイヤー）は、「勝ち抜き戦」、「リーグ戦」で賞金を稼ぎまくる。それを元手に奪われた雀荘に乗り込み、最終的に1,000万円稼いで、雀荘を取り戻すのだ。ちなみに、それぞれの大会で優勝すると、ちょっとしたおまけゲームも遊べるぞ。


◀TVで見慣れた顔が目の前に……なんだか変な気分(笑)。

バトルスポーツ

武装戦車でボールを操りゴールを目指し邪魔する相手は撃破しろ!

10月（予）SPG
▶¥5,800
▶アクレイムジャパン
▶MC（ブロック数未定）

戦車を使った命がけのスポーツゲーム!?

近未来の戦車を操って3Dフィールドを駆けめぐり、武器を使って敵を撃破。強引にボールを奪い去って、相手のゴールにシュートするという、とってもバイオレンスな雰囲気のスポーツ（?）がこの『バトルスポーツ』だ。プレイヤーは50種以上ものフィールドで戦って賞金をゲット。より強力かつ凶悪な武器を手に入れて、トーナメントを勝ち抜くのだ。



◀火花と爆炎を散らして、迫力の勝負が繰り広げられる。

A5 A列車で行こう5

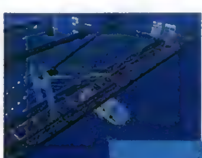
さまざまな要素が追加された「A5」でキミの新たな都市創造の幅が広がる!

12月（予）SLG
▶¥6,800
▶アートディンク
▶MC（7ブロック）マウス

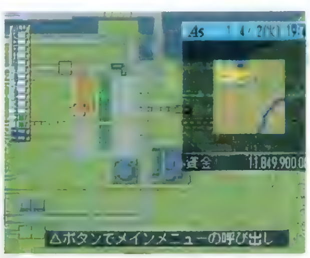
前作を上回る最高品質の第5弾

鉄道会社の経営を基盤に資金を集めて、思いのままに都市を開発する人気SLGの最新作がいよいよ登場するぞ。前作のマウスによる操作系が見直されて、コントローラでも快適にプレイできるようにリニューアル。また、収録車両も新旧合わせて数多くの人気車両が追加される。さらに、特殊な建造物の追加や、緯度を調節して気候を変更できるなど内容的にもパワーアップ! 都市の基盤となるマップでも自由に設計できるので、前作をしのぐ壮大な都市開発が楽しめそうだ。


▲「3Dビュー」では、自分が作った街を自由に眺めることができるぞ。


◀実際に行ったことのある地域を再現してみるのも楽しいかも。


▶寺社仏閣のほかに、ビッグベンやコロッセウムなども用意されているのだ。



▲まだ開発途上の都市。子会社をどんどん増やし、資金にモノを言わせて強引な都市開発をしてみては(笑)

名車列伝 Greatest70's

自動車レースが盛んだった1970年頃当時活躍した名車を使ったRCGが登場!

12月（予）RCG
▶5,800
▶エポック社
▶MC（ブロック数未定）NC ※1

懐かしの名車たちがポリゴンで蘇る!

「名車列伝」は1970年頃に自動車レースで活躍していた名車が登場するRCGだ。舞台も昔懐かしい船橋サーキットやヱビスサーキットなど、実在のコースを再現。また、往年の名ドライバー生沢徹氏が全面監修するというこだわりようだ。RCGには必須の「タイムアタック」はもちろん「ストーリーモード」や、ムービーを交えた「名車鑑賞モード」も用意されているぞ。


◀名車ファンにはたまらないホンダS800の勇姿がここに!

※1 コクピット（オプテック社製）にも対応

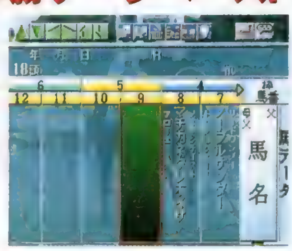
競馬最勝の法則'97 Vol.II To HIT!

競馬レース予想ソフトの第5弾、JRAの過去8年分ものデータを網羅した最新版

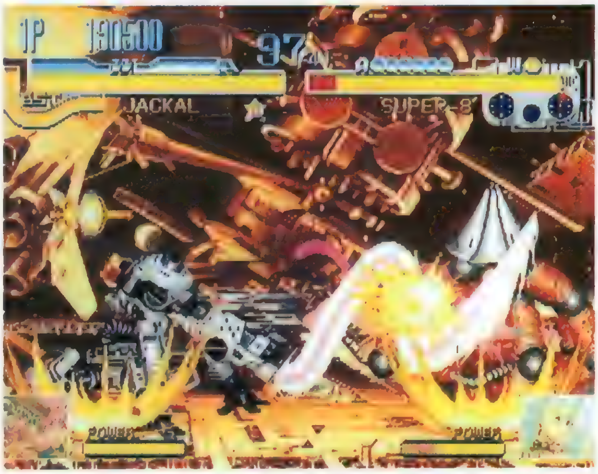
10/16（予）SLG
▶¥5,700
▶シャングリ・ラ
▶MC（15ブロック）マウス

競馬ファン必携の必勝データベース!

「競馬情報分析予想ソフト」の名にふさわしく、レース、競走馬、騎手、厩舎などなど、競馬に関するデータを完全網羅。過去のデータ分析のほか、レース日時や騎手、出走馬などを指定して、競馬場のコースデータまでをも計算に入れたレース予想もできるのだ。ちなみに、この「Vol.II」では今年8月上旬までのデータが収録されているぞ。



◀詳細なレースデータで予想を立てて、馬券購入の目安に!



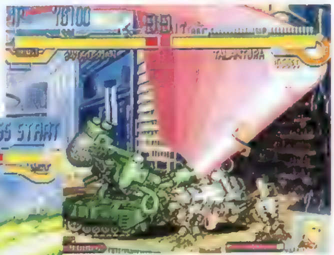
サイバーボッツ

アーケード版完全移植＋ストーリーモードの決定版！

発売日未定	対戦ACT
▶価格未定	
▶カプコン	
▶MC（ブロック数未定）	

ストーリーモードが追加!

アーケードで人気を博したロボット対戦格闘ACT『サイバーボッツ』が、いよいよPSに登場だ。このゲームは、V.A.（ヴァリアント・アーマー）と呼ばれるロボットを４タイプ12機種から選択し、そのうえに搭乗するパイロットも選べる非常に自由度の高いシステムが最大のウリ。また、アーケード版の完全移植だけでなく、コンシューマ版オリジナルの要素のストーリーモードも追加されていて、遊び応えも十分。敵味方に分かれた９人のパイロットの織りなす宿命の戦いは、どのような結末を迎えるのか？



▼レプトス（右）の強烈なダッシュ系必殺技をくらったF・タランチュラ(左)の足下をよく見てみると、なにやらＰＳのボタンが表示されている…これは一体？



▲登場するV.A.は人型ばかりではなく、4本足歩行型やキャタピラー型などがありタイプもさまざま。自分のプレイスタイルにあった機体を選んで、迫力なバトルで熱くなろう！



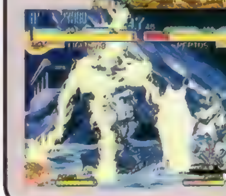
◀ストーリーモードではV.A.に搭乗する９組の各パイロットのストーリーが展開する。

どんなピンチでも必殺技で一発逆転!!

V.A.には、機体ごとに２つの必殺技が用意されており、パワーゲージを溜めることによって使用が可能。コマンドも簡単で、全V.A.共通なので一発逆転も簡単に狙えるぞ。



▶"サイバーEX"はノーマル必殺技の強化版なのだ。



◀超強力技"ギガクラッシュ"発動！

プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH

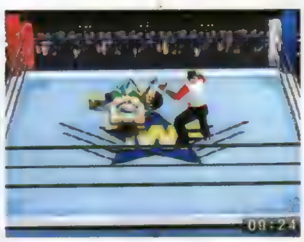
個性豊かなレスラーで手に汗にぎるバトルを楽しもう！

9/25	SPG
▶¥5,800	
▶ケイエスエス	
▶MC(2ブロック) MT(最大4P)	

実況がイカす白熱のプロレスゲーム!

プロレスを題材にした育成ＳＬＧということで話題になった『プロレス戦国伝』。ファンの要望に応え、あの興奮を遥かに越える続編が登場。今作『プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH』では、レスラーを実際に操作できるようになり、よりアクション性の濃い作品に仕上げられている。技の種類も大技からマニアックな技まで250種類以上も用意されていて、手応えもバッチリだ。試合中には実戦さながらの実況中継が流れるので、プレイはますますヒートアップ！さらに、この作品では前作『プロレス戦国伝』で育成したキャラデータを使用することが可能なので、前作を遊んだ人は楽しみに待っていよう！

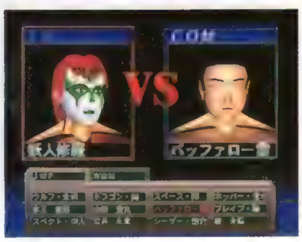




▶プロレスの醍醐味でもある組技もバッチリ再現。かけられた選手の痛がる様子もリアルだ。



▲タッグマッチも迫力満点。友だちといっしょにプレイすれば、盛り上がること間違いなしだ。



◀最初から選べるレスラーは２団体合わせて23人。個性派ぞろいで選びがいタップリなのだ。

目移りするほどに試合モードが多彩！

このゲームでは、自由に選んだレスラーで５対５のチームバトルが楽しめるモードや、100試合を次々に消化していくモードなど、試合スタイルも豊富に用意されている。好みに合わせて、いろいろなバトルを楽しもう。



▶100試合を次々に消化していく「100番勝負」モード。練習にもってこいだ。



◀「チャレンジマッチ」では、試合の参加者の設定が自由自在なのだ。

信長の野望・天翔記 with パワーアップキット

不朽の名作『信長の野望』がさらにパワーアップ。これぞ歴史シミュレーションの決定版！

9/11(予) SLG
▶¥9,800
▶光栄
▶MC（6ブロック）

あの名作にさらなる機能が追加！

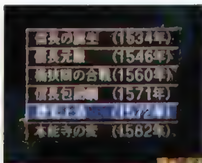
歴史シミュレーションの代表作と言えば、何といっても『信長の野望』。今作品は、信長シリーズの名作『天翔記』にさらなる機能を追加したパワーアップバージョンだ！　新たに加えられた要素は2つ。まず1つはさまざまな編集機能が搭載され、各武将の能力値や顔グラフィック、そして城の名前までも自由に変更することが可能になったこと。そしてもう1つは新シナリオ「信玄上洛」の追加。これらの新要素によって、さらに歴史ファンの心をくすぐることは間違いなし！



▲舞台は蝦夷地から薩摩までの国内全74カ国。好みの武将で戦国時代の日本を統一せよ！



▲武将の顔グラフィックは全部で1,000種類以上。どれにするか迷うところ。



◀武田家の最大勢力時を仮想した新シナリオ「信玄上洛」が、今回新たに追加されている。



▶編集機能を使えば、有名な武将を女性にすることも可能。オリジナルの武将を作ることもできるぞ。

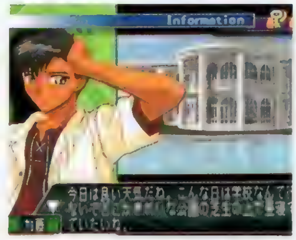
卒業M

女性ユーザー必見！　個性あふれる5人の男の子との冒険&恋愛物語を楽しもう！

98年1月(予) AVG
▶未定
▶イースリースタッフ
▶MC（ブロック数未定）

アドベンチャー版『卒業』がPSに登場！

育成SLGとして有名な「卒業」シリーズだが、今回PSに登場する「卒業M」は、なんとAVGなのだ！　プレイヤーは1人の女性となって、5人の男子高校生とともに、行方不明の兄を捜すという冒険に巻き込まれていく。もちろん5人との恋愛も魅力の1つ。また、すでに発売されているドラマCD、小説などとのメディアミックス展開も楽しみな要素だ。



◀5人の中の誰をパートナーにするかにより、物語が変化する。

ファイナルドゥーム

世界中を熱狂させたあの「DOOM」の完結版　まさに究極の戦いがキミを待ち受ける！

10/2 ACT
▶¥5,800
▶ゲームバンク
▶MC（1ブロック）

これが「DOOM」の最終形態だ！

3Dアクションシューティングとして世界中にファンを持つ「DOOM」の完結版が、いよいよPSに姿を見せる。しかも〝ファイナル〟の名にふさわしく、マップデザインやモンスター、トラップのすべてが大幅にパワーアップ！　しかも従来の続編シナリオの他に、ファンのために作られた特別マップも収録。もちろん通信ケーブルでの対戦も可能なのだ。



◀敵が目前に迫ってくる恐怖は、このシリーズならではのもの。

新作ソフトニュース NEWS

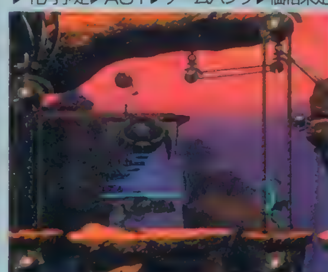
タイトーが新作3タイトルを発表！

TGSに向けてあるいはTGS会場で、相次いで発表された新作ソフトの中から、今回は4タイトルをピックアップして紹介するぞ。最初のタイトルは、ゲームバンクいち押しのタイトル「ABE a GOGO（エイブ・ア・ゴーゴー）」。プロモーション・プロデューサーが秋本康氏ということでも話題を呼んでいる作品だ。そして、タイトーから発表された新タイトル3連発のうち、「まじかるで～と　ドキドキ告白大作戦」と「サイドバイサイドスペシャル」はアーケードからの移植作品で、PS版にはオリジナルのモードやコースなどが追加されている（特に「まじかる～」には注目）。「パズルボブル3DX」は、「天井反射」という新しいシステムが採用された、定番PZGの最新作だ。



ABE a GOGO（エイブ・ア・ゴーゴー）

▶12月予定▶ACT▶ゲームバンク▶価格未定



◀若者エイブが捕らえられた仲間を救出するというACT。ボタンの組み合せによる会話で仲間を救い出せ！

まじかるで～と　ドキドキ告白大作戦

▶11/20(予)▶恋愛SLG▶タイトー▶¥5,800(予)



◀気に入った女の子を選択し、ミニゲームをクリアして彼女と密接な関係に。クリスマスには彼女へ告白だ。

サイドバイサイドスペシャル

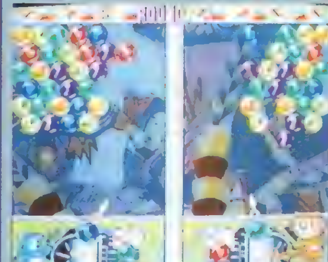
▶12月予定▶RCG▶タイトー▶¥5,800(予)



◀実車と同名の車（6社16台）が使用可能で、コースはPSオリジナルの3コースを含め、10種類から選択。

パズルボブル3DX

▶11/6(予)▶PZG▶タイトー▶¥4,800(予)



◀モードは段位認定のチャレンジモードやパズル面を作成するエディットモードなど、多数追加されている。

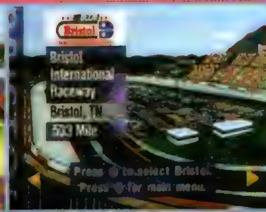
▼信長の野望・天翔記 with パワーアップキット・他

PSの次を見据える先取り(?)ページ

NEXT WAVE?

今回のネクストは？

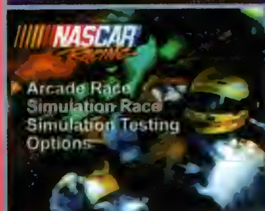
今回のネクストウェイヴ?は、海外発のRPGを2本紹介しよう。『ナスカーレーシング』はリアル志向の強いタイトルで、『ジェット・モト』はもう完全にフィクションの世界、エアバイクともなんともつかないマシンが大暴走を繰り広げる楽しい1本だ。












NOW ON SALE

■シエラ・パイオニア
■発売中
■¥5,800
■MC（1ブロック）

ナスカーレーシング

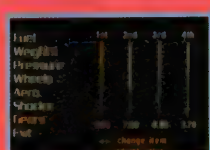
NACAR RACING

登場するマシン



とにかくリアル設定が細かい!!

このゲームに登場するのは、すべて1996年のNASCARチャンピオンシップにエントリーされたマシンばかり。マニュアルを読んでもらえればありがたいのだが、とにかくセッティングできる項目がハンパじゃなく多いのだ。



◀マニア感涙ものの超微細セッティング。

最強マシンでチャンピオンシップを勝ちぬけ！

まずはこの画面写真を見てほしい。日本のRCGとは違うポリゴンのテイストにちょっと戸惑うかもしれないが、実際にプレイしてみると、この画面が、まさに「流れるように」展開するレースシーンに驚かされることだろう。必殺技があるわけでもないリアルなRCGにとって、最も大切なこと＝ただ走るだけで気持ちいいこと。それを改めて感じさせてくれるRCGだ。



▲スーッと気持ちよく吸い込まれていくようなコーナー。

マシンだけでなくコースもリアルに再現！

マシンだけでなく、ゲーム中に用意されているコースもすべて現実のNASCARチャンピオンシップ（マシン同様1996年のもの）で使用された14コース。それにレッドロックとブルランの2つのオリジナルコースを加えた全16コースが用意されている。また、ブリストル、シャーロット、リッチモンドの3コースでは、ナイトレースを楽しむこともできるのだ。



◀いかにもアメリカンなコース全景。盛り上がるね。

生ポリゴンがいいよね

この『ナスカーレーシング』では様々な部位をテクスチャを貼っていない、いわゆる「生ポリゴン」で表現している。

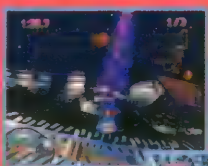
一見地味に見えるかもしれないが、この効果はけっこう演出面では絶大で、このゲーム特有のキモチイイうねうね感は、これによってもたらされるのだ（特にコーナーではそれが強調される）。ぜひ、実感してみてほしいぞ。

登場するマシンは？



走って飛んで事故ってオゥマイガッ

このゲームに登場するマシンは、ジェットエンジンを装備したソバヤの出前バイクなワケがない(ゴメン)。エアバイクともジェットスキーともつかないようなマシンで、海上から地上、雪山まで、ありとあらゆる悪路を疾走するのだ。＋キーを押す指に思わず力が入るぞ。



◀夜の都会の上空に浮かんだような、不思議なコース。こんなソバ屋はいない。



▶雪山の断崖絶壁に、あえなくコースアウトしてしまうのか？ 緊張の一瞬!!

楽しいTVCMで、人気急上昇中の異色RCG

ＳＣＥＩの洋ゲーというと、常にシンプルな笑いの要素が話題になるが、この「ジェットモト」のＣＭはその中でもネタのおもしろさでは、頭一つ飛び出している。なにせ「ジェットソバ」に「ジェットピザ」である。おそらくは（ＴＶＣＭとしては）相当の低予算で製作されながら、最大の効果を、たった１つのギャグだけで引き出しているのだ。さすがＳＣＥＩ！



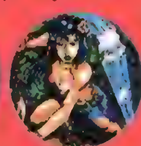
▶ジャンプ中の障害物は、その位置を記憶しておこう。



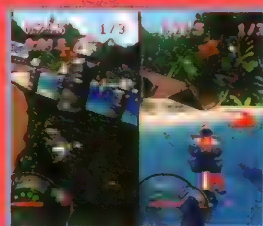
◀こんな急コーナーも、決して珍しくはありません。

天下無敵の洋ゲー！ 熱いキャラと熱いコース

熱いキャラについては下の写真を見てもらうとして、熱いコースについてはぜひプレイしてもらいたい。意外なところに障害物が隠されていたり、急なコーナーの連続で＋キーを押す指先に、思わず力が入ってしまうのだ。

▶これぞズバリ洋ゲーです。女性キャラの筋肉質な印象がいいですね。



▲画面分割による２Ｐ対戦も可能。ムチャなノリがあって、楽しめる。

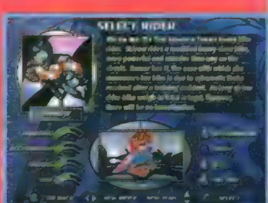
ジェットモト

Jet Moto

NOW ON SALE

■SCEI
■発売中
■¥5,800
■MC（1ブロック）



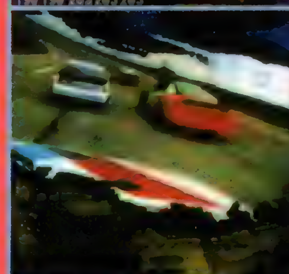



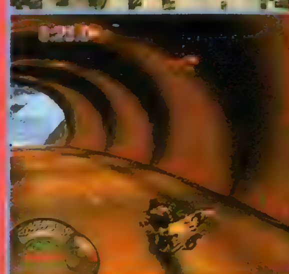














電撃ランキングステーション RANKING STATION vol.55

今号のソフト売上集計期間 97年7月28日～8月10日

CHECK POINT

『ダビスタ』と『サガF』の激しいトップ争いは、今回も続いている。はたしてこのマッチレースはいつまで続くのだろうか？

売り上げTOP20

順位の入れ替えがいくつかあったものの、上位タイトルのメンツには大きな変動はナシ！　ただし、下位タイトルには初登場や再登場が多い。ハデなのかジミなのか……なんとも形容しがたいランキングとなった。

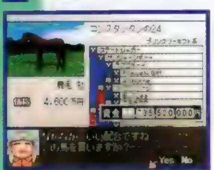
1 (前回2) サガ　フロンティア



●スクウェア/7月11日/RPG/98,041

「連携攻撃を自由自在に繰り出せたら…」そう思っているキミは、今号の攻略記事をチェックしよう。そのロジックを解説しているぞ。

2 (前回1) ダービースタリオン



●アスキー/7月17日/SLG/90,014

ＰＳ版ではじめて実現した16頭だてのレースシーンは迫力満点！　レース前のファンファーレも、ＣＤ音源で非常にクリアなのだ。

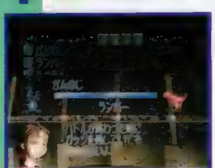
3 (前回4) みんなのGOLF



●SCEＩ/7月17日/SPG/71,386

飛躍的にスコアが伸びるかどうかはともかく（？）、知っていれば得をする……今号もプレイクエスチョンは使える情報満載なのだ。

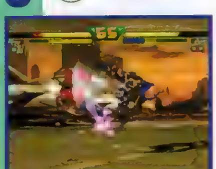
4 (前回7) モンスターファーム



●テクモ/7月24日/SLG/58,763

１度に１体のモンスターしか育成できないというシステムは、ちょっと残念。次回作では、ぜひ！　お願いいたします。

5 (前回5) ストリートファイターEX plus α



●アリカ/カプコン/7月17日/対戦ACT/58,286

ＰＳ版の発売と同時に、アーケードでの人気も再燃した「ＥＸ」。「鉄拳」のときにも話題になったけど、良い相乗効果があるようだ。

6 (前回3) ファイナルファンタジータクティクス

●スクウェア/6月20日/S・RPG/31,460

自軍のレベルが上がったら、敵のアイテムを奪うことも意識してみよう。貴重なものが手に入るかも。

7 (前回17) DX人生ゲーム(Ⅱ)

●タカラ/7月24日/TBL/31,413

ステータスを上げて、様々な職業で最高のランクをめざす！　ちょっとＲＰＧっぽい楽しみもあるぞ。

8 (初登場) ロックマンX4

●カプコン/8月1日/ACT/24,144

エックス編とゼロ編では、シナリオだけでなく攻略法も全然違う。単純に１本で２倍楽しめるのだ。

9 (初登場) ハードブロウ

●EAV/7月31日/SPG/22,601

様々なデータやステータスが細かく設定されているので、（実際の）ボクシング・ファンもＯＫなのだ。

10 (初登場) ガンバレット

●ナムコ/8月7日/STG/16,841

いわゆる「競技型バラエティ・ガンＳＴＧ」の草分け。パーティプレイにも十分対応できる楽しい１本だ。

順位	前回	タイトル	データ
11	初登場	機動戦士ガンダムPERFECT ONE YEAR WAR	●バンダイ/7月31日/SLG/16,507
12	前回19	デジカルリーグ	●アクエス/6月20日/SPG/15,302
13	初登場	クロックタワー　The First Fear	●ヒューマン/7月17日/AVG/14,945
14	初登場	はじめの一歩	●講談社/7月31日/SLG/11,168
15	初登場	パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドVOL.2	●日本シスコン/7月31日/ETC/10,856
16	再登場	ぷよぷよ通　決定盤	●コンパイル/96年11月15日/PZG/10,552
17	初登場	同級生２	●バンプレスト/8月7日/AVG/8,624
18	前回15	雷弩機兵ガイブレイブ	●アクセラ/7月17日/ACT/7,081
19	再登場	パラッパラッパー	●SCEＩ/96年12月6日/ETC/5,835
20	初登場	ベースボールナビゲーター	●メガハウス/7月31日/SLG/5,345

下位に初登場最登場が集中

集計期間が２週間ある、このランキング・ステーションの場合、たいていは上位を初登場タイトルがしめる傾向がある。これもまた新作ソフトの１つの傾向なのだが、２週間のうちのどちらかの週には、必ずいわゆる「期待作」が発売される木曜日があるものなのだ。しかし、今回はまるで８位が１位であるかのようなランキングになっている。これで考えると、１位から４位までが初登場で10位以内に初登場８本、再登場が１本になる。まぁ、妥当なところだろう。……と、このように今回のランキングは特に注目すべきポイントに乏しいようだ。『ダービースタリオン』『サガ　フロンティア』の定番タイトルにユーザー層の厚い『みんなのGOLF』。ここまでは決まりものと化しているし……。この状態はいつまで続くのだろうか？

■同級生２



◀フィギュアが同梱された限定版も好評だった期待の移植作。このテのタイトルとして初登場17位はなかなか立派な成績でしょう。次号読者人気にも期待か？

■パラッパラッパー



▶昨年12月の発売以来、確実な人気を維持し続け、今や「ＦＦⅦ」と並ぶＰＳを代表するタイトルとなったパラッパくん。今回、夏休みのおかげか（？）19位に再登場。

※データは編集部が独自に調査・集計したものです。各ランキングの赤い行のタイトルは初登場、青い行のタイトルは再登場のタイトルです。

前評判TOP20

1	前回 2	テイルズ　オブ　デスティニー	●ナムコ／97年予定／RPG／6,527
2	前回 1	ドラゴンクエストⅦ	●エニックス／未定／RPG／5,437
3	前回 4	フロントミッション　セカンド	●スクウェア／9月25日／S・RPG／4,406
4	前回 9	パラサイト・イヴ	●スクウェア／冬予定／RPG／3,589
5	前回 3	バイオハザード2	●カプコン／冬予定／AVG／3,426
6	前回 7	ときめきメモリアル2	●コナミ／未定／SLG／3,398
7	前回 14	フロントミッション　オルタナティヴ	●スクウェア／未定／S・RPG／3,211
8	前回 17	幻想水滸伝II	●コナミ／未定／RPG／3,006
9	前回 13	鉄拳3	●ナムコ／未定／対戦ACT／2,205
10	前回 10	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2~彩のラブソング	●コナミ／未定／AVG／1,840
11	前回 12	トゥルー・ラブストーリーRemember My Heart	●アスキー／冬予定／SLG／1,415
12	前回 18	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	●ライトスタッフ／12月予定／RPG／1,379
13	前回 5	ウィザーズハーモニー2	●アークシステムワークス／10月16日／SLG／1,190
14	前回 20	パワードール2	●アスキー／11月予定／S・RPG／1,128
15	前回 8	トゥルー・ラブストーリー2	●アスキー／未定／SLG／869
16	前回 16	子育てクイズ　マイエンジェル	●ナムコ／11月13日／ETC／760
17	再登場	タクティクス オウガ	●アートディンク／9月25日／S・RPG／607
18	初登場	新世紀サイバーフォーミュラSAGA	●バップ／12月予定／RCG／597
19	初登場	ヒロインドリーム2	●マップジャパン／来春予定／SLG／428
20	前回 19	ノエル　ラ・ネージュ	●パイオニアLDC／97年予定／ETC／346

読者人気TOP20

1	前回 1	ファイナルファンタジーVII	●スクウェア／1月31日／RPG／7,169
2	前回 2	ファイナルファンタジータクティクス	●スクウェア／6月20日／S・RPG／3,852
3	前回 3	エターナルメロディ	●メディアワークス／96年11月22日／SLG／3,210
4	前回 10	サガ　フロンティア	●スクウェア／7月11日／RPG／2,568
5	前回 6	ときめきメモリアル~forever with you~	●コナミ／95年10月13日／SLG／1,951
6	前回 8	女神異聞録ペルソナ	●アトラス／96年9月20日／RPG／1,747
7	前回 11	アークザラッドⅡ	●SCEI／96年11月1日／RPG／1,615
8	前回 4	マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士~	●ガスト／5月23日／RPG／1,532
9	前回 13	エースコンバット2	●ナムコ／5月30日／STG／1,402
10	前回 14	ワイルドアームズ	●SCEI／96年12月20日／RPG／1,246
11	前回 9	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1~虹色の青春	●コナミ／7月10日／AVG／1,101
12	初登場	ダービースタリオン	●アスキー／7月17日／SLG／997
13	前回 7	トゥルー・ラブストーリー	●アスキー／96年12月13日／SLG／914
14	初登場	アーマード・コア	●フロム・ソフトウェア／7月10日／ACT／827
15	前回 19	鉄拳2	●ナムコ／96年3月29日／対戦ACT／656
16	前回 5	バイオハザード	●カプコン／96年3月22日／A・AVG／571
17	前回 15	新スーパーロボット大戦	●バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／460
18	再登場	ソウルエッジ	●ナムコ／96年12月20日／対戦ACT／332
19	前回 17	ウィザーズハーモニー	●アークシステムワークス／95年12月29日／SLG／307
20	前回 16	ネクストキング　恋の千年王国	●バンダイ／6月27日／ETC／201

移植希望TOP20

1	前回 1	サクラ大戦	●S・RPG／SS／9,268
2	前回 2	スレイヤーズシリーズ	●RPG／SFC，SS／7,259
3	前回 6	スーパーロボット大戦F	●S・RPG／SS／7,026
4	前回 4	聖剣伝説シリーズ	●A・RPG／GB，SFC／4,725
5	前回 11	新世紀エヴァンゲリオン	●ETC／SS，Win95／4,427
6	前回 5	センチメンタルグラフティ	●SLG／SS／3,636
7	前回 8	ファイアーエムブレム	●S・RPG／FC，SFC／2,848
8	前回 3	ヴァンパイアセイヴァー	●対戦ACT／AC／2,756
9	前回 10	スーパーロボット大戦外伝　魔装機神	●S・RPG／SFC／1,854
10	前回 14	イースシリーズ	●A・RPG／PC98，FC，PCエンジン，SFC／1,737
11	前回 9	下級生	●AVG／Win95，SS／1,479
12	前回 16	スーパーロボットスピリッツ	●S・RPG／N64／1,104
13	前回 7	真・女神転生シリーズ	●RPG／SFC，SS／1,035
14	前回 13	ああっ女神さまっ	●AVG／FX，SFC／793
15	再登場	メタルマックスシリーズ	●RPG／FC，SFC／699
16	初登場	ポケットモンスター	●RPG／GB／594
17	再登場	機動戦艦ナデシコ	●SLG／SS／467
18	前回 20	ダンシングアイ	●ETC／AC／357
19	前回 12	電脳戦機ヴァーチャロン	●ACT／AC，SS，Win95／301
20	再登場	天外魔境シリーズ	●RPG／PCエンジン，SFC，SS／159

ランキング・チェック

今回は、前回に引き続いて、ランキング第21位以下のタイトルについて見ていきたい。前回は売り上げランキングについて見ていったので、今回はそれ以外の前評判と読者人気2つのランキングについて見ていこう（移植希望ランキングの第21位以下は、ポイント差があまりにも小さくなりすぎるので割愛させていただきたい）。

まずは前評判。惜しくも第21位となったのは、『電車でGO！』（タイトー／12月予定／SLG）。以下、第22位から25位までは、『バイオハザード　ディレクターズカット』（カプコン／9月25日／AVG）『ストリートファイターコレクション』（カプコン／10月予定／対戦ACT）『るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 ～十勇士陰謀編～』（SCEI／12月予定／RPG）『リアルロボット戦線』（バンプレスト／来春予定／S・RPG）となっている。いずれも20位内にランキングしてもおかしくないタイトルばかりだ。中でも『バイオハザード　ディレクターズカット』は『2』の体験版が同梱されるので、そういう面からの期待も大きいのかもしれない。

読者人気は、第21位が『第4次スーパーロボット大戦S』（バンプレスト／96年1月26日／S・RPG）、以下、第22位から25位までは、『プリンセスメーカー ゆめみる妖精』（SCEI／1月24日／SLG）『あすか120%エクセレントBURNING Fest.』（ファミリーソフト／5月9日／対戦ACT）『NOëL』（パイオニアLDC／96年7月26日／ETC）『幻想水滸伝』（コナミ／95年12月15日／RPG）となっている。この第21位から25位も、20位内に入っておかしくないタイトルぞろいだ。この中からは『幻想水滸伝』に注目してみたい。第5位の『ときめきメモリアル』とあわせて、読者人気ランキング25位以内に95年発売のタイトルを2本送り込んでいるのはコナミだけだ。これはちょっと意外な結果ではないだろうか？

電撃 NEWS STATION Biweekly Vol.55

授賞式

読者が選んだ96年度のNo.1タイトル

ジャパン・ゲーム・オブ・ザ・イヤー'97

ゲーム雑誌18誌の読者の人気投票で決まる、ジャパン・ゲーム・オブ・ザ・イヤー'97の表彰式が、さる8月25日、東京会館にて行われたぞ。第2回となる今回は、96年4月1日から97年3月31日までの期間（96年度）に発売された家庭用ゲームソフトを対象に投票が行われ、各賞が決まったものだ。右下の表が、その結果の大まかなものだが『ファイナルファンタジーVII』がなんと3部門で賞を獲得。しかも各賞とも2位以下を大差で引き離しての受賞となった。この結果からも、いかにこのゲームがユーザーの支持を得ているかがわかるよね。また、企画やアイデアの新しさを競うフレッシュ賞は『パラッパラッパー』が受賞。女性ユーザーやライトユーザーのハートをGETできたことがその勝因かな？　来年はどのゲームが受賞するのか、今から気になるよね。

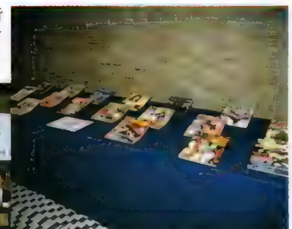
パラッパくんも見事受賞！



▲会場で、そのカワイらしい姿で常に愛きょうを振りまいていたパラッパくん。フレッシュ賞がもらえて、うれしかったのかな？

▼各賞を受賞したメーカースタッフの皆さん。ユーザーの生の投票での受賞だけに、うれしさもひとしおでしょう。





▲ゲーム・オブ・ザ・イヤーの主旨に賛同したゲーム誌18誌がずらり勢ぞろい。もちろん電撃プレイステーションもこの中にあるぞ。見つけられる？

受賞作品

グランプリ
ファイナルファンタジーVII （5823票） —スクウェア—
準グランプリ サクラ大戦・SS（3925票） —セガ・エンタープライゼス—
優秀賞 スーパーマリオ64・N64（887票） —任天堂—
フレッシュ賞
パラッパラッパー （2206票） —SCEI—
ビジュアル賞
ファイナルファンタジーVII （4880票） —スクウェア—
サウンド賞
ファイナルファンタジーVII （2430票） —スクウェア—

イベント

これがチョコボの格闘だ！

Chocobo de Battle

アメリカで開催されたコンピュータグラフィックの祭典シーグラフ'97



◀カメラの前で手を動かしてコマンド入力することもできた。けっこう慣れが必要。



▶ビデオ画面からの撮影のため不鮮明だけど、チョコボの背面からの視点の画面。

シーグラフ'97に、SQUARE USA,INC.が実験的作品として『Chocobo de Battle』を出展した。走り回るとお互いを見失うほどの広さのフィールドは最高級CGマシン（ONYX 2）ならではの高度な自然表現などの演出がなされており、家庭用ゲーム機との違いは歴然。PSのアナログコントローラでの操作はジャンプを含めた移動とミサイルのような武器での攻撃というシンプルなもの。2台のモニターで、別々の視点を表示しており迫力も満点。残念ながらそのままゲーム化される予定は今のところないそうだが、この技術が今後のどんな作品に生かされていくのか興味深いね。

← これがグラフィックワークステーションの実力！

キャンペーン

10周年記念のプレゼント

ニフティサーブ10周年記念キャンペーン

クイズに答えてビッグなプレゼントをもらおう!!

国内最大のネットワークサービスを提供している「ニフティサーブ」が10周年を迎えることを記念して、記念キャンペーン「できることいっぱいプレゼント！」を実施するぞ。賞品は、A賞が富士通デスクトップパソコンセット（50万円相当）を5名様、B賞が富士通ノートパソコン（40万円相当）を5名様、C賞がニフティサーブオリジナルマウスパッドを1,000名様にプレゼント。パソコンユーザーは、みんなどしどし応募しよう！



▲超豪華な賞品！　写真はA賞の「富士通デスクトップパソコンセット」。このキャンペーンに関するお問い合わせは、03-3437-6859まで。

クイズ：ニフティサーブは○周年

上のクイズの○に当てはまる数字を答えよう。応募方法は、官製ハガキにクイズの答えと郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号・パソコン所有の有無・ニフティサーブに加入している方はID・ニフティサーブの資料をご希望の方はその旨も明記して、次のあて先まで送ろう！
〒105　東京都港区虎ノ門5-3-20仙石山アネックス305　ニフティサーブ「できることいっぱい」プレゼント　電撃プレイステーション係

発表会

専用コントローラも初公開！

電車でGO！

噂の電車SLG、プレス発表会開催！　注目はやはりアレ？

ついにアーケードから移植されるタイトーの鉄道運転SLG『電車でGO！』（12月発売予定）のPS版プレス発表会が、去る9月2日、東京・渋谷のドクター・ジーカンズにて行われた。そして、ついにこの場でソフトと同時発売予定の専用コントローラも初公開されたのだ!!　注目の名称は、なんともそのまんまな「電車でGO！コントローラ」。だが、操作系統も（実際にはプレイは出来なかったが）アーケード筐体そのまんまなのだ。アクセルの役割を果たすマスターコントローラ（左）とブレーキレバー（右）からなるこのリアルなコントローラなら、キミの期待通り「出発進行〜」な気分が家庭でも十分味わえることだろう。「ミリオンセールスを目指す」（タイトー）という本作品、この冬注目の1本だ！

電コン!?
とでも呼べばいいのだろうか？
対応ソフトにも期待大!!
………………………………なのか？



▲ヨコ25cm×タテ約15cm(高さ10cm)というコンパクト設計で価格もソフトと同じ￥5,800。買いですな。



◀体験プレイコーナーも用意されていた。グラフィックの美しさはアーケード版より上か？

▼初心者向けの「入門モード」など、PS版オリジナルのモードも用意されるらしいぞ。



発表会

エニックス新タイトル！

RIVEN

『MYST』の続編！　PS版はエニックスから発売!!

9月4日、東京・六本木にあるヴェルファーレにて、サン電子、SME・インターメディア、エニックスの3社合同による、新タイトル『RIVEN』の発表会が行われた。この作品は全世界でヒットした『MYST』の続編で、PS、SS版はエニックスから発売されるのだ。発表会には特別ゲストとして、開発を手がけた米国サイアン社の社長、ランド・K・ミラー氏なども参加し、この作品の魅力（P.25参照）について語ってくれたぞ。



▲サイアン社の社長、ランド・K・ミラー氏が、作品の説明をしてくれたのだ。



◀発売は年末予定。現在は、膨大な量のデータを圧縮している段階らしいぞ。

発表会

新作ソフト発表会!!

ABE a GOGO

豪華な顔ぶれで行われた『ABE a GOGO』発表会

ゲームバンクが12月に発売するACT、『ABE a GOGO』（エイブ・ア・ゴーゴー）。この新作発表会が、六本木にあるヴェルファーレで盛大に行われたぞ。ストーリーは主人公エイブ君が、悪の種族グラッコン族の工場から仲間を救い出すという、愛と友情のおたすけゲーム。特徴はゲーム・スピークにより、「ハロー」や「カモン」等とキャラ同士が会話できる点と、武器ではなくチャント（祈ること）によって敵を倒すことにある。また総合プロデューサーに秋元康氏を起用。現役女子高生を含む4人組B／V（ビーブイ）がイメージソングでデビューするのだ。



▶ステージにズラリと並んだ豪華な顔ぶれ。この作品への力の入り方がうかがえる。

プレゼント

携帯電話プレゼント

KYOCERA/Cyber Giga TH163

京セラ製携帯電話を100名様にドーンとプレゼント!!

京セラ製ツーカー携帯電話「Cyber Giga TH163」を100名様にプレゼントしちゃうぞ！　応募は使用開始から7カ月以上の利用が可能で、期間中の解約、利用休止、電話番号の入れ替えを行わないというのが条件（18歳未満の方は残念ながら申し込むことはできません）。本体価格はもちろん、契約事務手数料もかからないので、当選者の負担は月々の基本料金と通話料、送料（700〜800円）のみ。まずはハガキに住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号を明記して、下のあて先へ送ろう。

応募先
〒163-05　東京都新宿区西新宿1-26-2
新宿野村ビル内郵便局私書箱第3089号
日本テレホン株式会社
「携帯電話プレゼント　電撃PS」係
※当選者には後日、契約申込書などが送られて来るぞ。



▲カラーはブラックとブルーパールの2種類のどちらかが当たる。しめ切りは9月末日の消印有効だぞ。

発表会 PS版と業務用の強力タッグ

闘魂烈伝3／闘魂烈伝（アーケード版）

PS版『闘魂烈伝3』にはみちのくプロレスと藤原組の選手も登場！

8月25日、東京・如水会館でPS版『闘魂烈伝3』（'98年3月予定）とアーケード版『闘魂烈伝』（'97年12月登場予定）に関する記者会見が行われた。会見では、PS版『闘魂烈伝3』にみちのくプロレスと藤原組の選手が登場することが公表されたぞ！ アーケード版『闘魂烈伝』には体力ゲージがつくことも判明。ゲージは3段階に変化し、各段階ごとに出せる技が変化していくという。さらに、『鉄拳3』と同じように、時限式で新キャラが登場するようにもなるらしいぞ。



▲SCEI、トミー、ユークス、新日本プロレス重役陣による会見の模様。実技アドバイザーの佐々木選手も同席した。



▲アーケード版『闘魂烈伝』はナムコのシステム12という基板で制作される。8方向レバーと4つのボタンでキャラを操作する形になるらしいぞ。

攻略本 1冊で2タイトル

プロレス戦国伝

『プロレス戦国伝』シリーズの2タイトルが1冊に！

ケイエスエスから発売されているPSソフト『プロレス戦国伝 THE REAL PRO-WRESTLING WORLD』と、『～HYPER TAG MATCH』の2タイトルのオフィシャルガイドブックが1冊にまとめられて発売されるぞ。内容は、レスラーの詳しいデータからメーカーならではの秘蔵ネタまで、あらゆる有効な情報が満載。このデータを活用して、最強のオリジナルレスラーを作り上げたり、思い通りのオリジナル団体を結成することも思うまま。『戦国伝』ファン必携なのだ!!



▲これはソフトのジャケット写真。
◎ケイエスエスブック「プロレス戦国伝 THE REAL PRO-WRESTLING WORLD & HYPER TAG MATCH」発売日：9月25日／価格：¥950（税別）／発売元：ケイエスエス

発表会 最強のシナリオ作成チーム！

フラグシップ

最高のゲーム作品を作り出すために集まったシナリオ供給チーム!!

グラフィックやシステムは最高の水準に達しているのに、ストーリーがチョット物足りないということで、評価されないもったいないゲームもあるはず。そうしたコトを無くすため、ゲーム業界にどんどん良質のストーリーやシナリオを提供していこうという考えで立ち上がったのが、このフラグシップなのだ。スタッフは当然、今までに実績のあるシナリオ作家や脚本家で構成されているぞ。取締役でもある杉村升氏は、「太陽にほえろ！」や「仮面ライダーブラック」などの作品を手がけてきた人物。どんな作品を送り出してくれるのか大いに期待してみよう。





▲みんなも知っている有名なTVドラマやヒーロー番組などの、シナリオや脚本を手がけてきた作家陣がスタッフなのだ。

◀8月25日の発表会では代表取締役の岡本吉起氏も、自分たちの思いを熱く語っていたぞ。

ビデオ 待望のビデオ完成！

タイム・リープ

オリジナルテレホンカードプレゼントもあるぞ！

6月に公開された映画「タイム・リープ」が今月ビデオで発売されることになった。主演は映画初主演の佐藤藍子、今やドラマなどで活躍中の川岡大次郎といったフレッシュなキャスティング。人気声優の緒方恵美が歌う主題歌も要チェックだ。原作は第1回電撃ゲーム小説大賞の金賞を「クリス・クロス」で受賞した高畑京一郎によるもの。劇場へ足を運んだ人も、まだ観てない人もこの機会にぜひビデオで楽しもう。しかも今回「タイム・リープ」オリジナルテレホンカードを3名の方にプレゼント。くわしくはP.179の読者プレゼントを見て応募しよう。◎「タイム・リープ」／9月25日発売／価格¥16,000（税別）／発売元：バンダイビジュアル



キャンペーン プレゼントキャンペーン

My Dream～On Airが待てなくて～

送ってもらえるオリジナルグッズプレゼント実施決定！

日本クリエイトから9月18日発売予定の『My Dream～On Airが待てなくて』の、発売記念キャンペーンが実施されるぞ。気になる賞品は、出演声優19名のサインが入ったオリジナルクリアファイルで、応募するともれなくもらえるぞ。応募は、PS版の場合、ソフトの帯に付いているバーコード（SS版は同封のハガキ）と、400円分の切手（送料＋手数料）を封書に入れて、住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記して送るだけでOK。さらに、ラジオ特番で発表されるキーワードも書いて同封すると、オリジナルクリアファイルに加えて、特別プレゼントも付いてくるぞ。ラジオについての詳しい情報は、P.194からP.195で掲載している『My Dream～』のページを見てね。



▲これが賞品のオリジナルクリアファイル。各キャラクターに3人ずつの担当声優さんのサインが入っているぞ！

新製品 デジタルペットゲーム

ラブっちゅ

デジタルペット同士がお見合い、成功すれば2世誕生も！

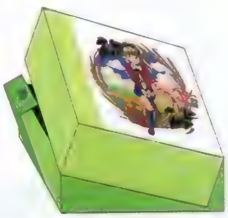
一歩進んだデジタルペットゲーム「ラブっちゅ」は、ただの育てゲーじゃない。通信機能で友達の育てたキャラとペット同士がお見合いし、相性がピッタリなら結婚してそれぞれに2世が誕生する。育て方によって8種類のアダルト・キャラに成長するぞ。しかも今秋発売される、シール写真自販機「JOY STAND 2 ラブ」にラブっちゅを差し込めば、育てたキャラがフルカラーの動画で現われ、飼い主にメッセージしてくれる。また、好きな場面でスイッチを押すと飼い主と一緒のシール写真になるのだ。◎「ラブっちゅ」／発売中／価格¥1,980（税別）／発売元：亜土電子工業



CD
特製ケース付きで全５巻限定セット発売！
フォーチュンクエスト外伝　パステルの旅立ち

TVアニメ化決定で、ますます盛り上がる「フォーチュン・クエスト」

10月から大阪・毎日放送でのTVアニメ化が決定したことで、今まで以上に人気が出そうな予感がする「フォーチュン・クエスト」。「フォーチュン～」のドラマCDが、エアーズから発売されていることは、みんな知っているよね。このドラマＣＤと、オリジナル・サウンド・コレクションが、なんと５巻まとめて、しかもオリジナルキャリングケース付きで購入できるぞ。現時点では、郵便為替で金額を振り込む限定販売のみとなっているので、店頭などでは購入できないのだ。購入希望者は、詳しい購入方法などを有限会社プリズム（03-5457-3463）まで問い合わせてね。さらに「フォーチュン・クエスト」関連では、この秋からドラマＣＤの新シリーズ「フォーチュン・クエスト<バイト編>」が発売されることも決定しているぞ。その第１弾は、９月21日に発売されるのだ。



※イメージ写真のため現物と多少異なります。

▶実際のものは、写真とはチョット違っているかも。でも、限定販売ということは、この方法でしか手に入れることができない貴重品でもあるということ。価格は14,475円（税込）だぞ。



▲「～パステルの旅立ち」と同じくTBSラジオ「フォーチュン・クッキー」で放送されたドラマと、未放送のミニ・ドラマを収録。◎「フォーチュン・クエスト　バイト編 Vol.１～夕日が二つに見えた夜～」発売日：９月21日／価格：¥2,854（税込）

CD
ドラマティックサウンド
フロントミッションセカンド

ソフト発売前に、まずはオリジナルサントラだ！

スクウェアから９月25日発売の「フロントミッション　セカンド」。このゲームのオリジナルサントラCDが、ソフトに先行して発売されるぞ。作曲、編曲、プロデュースは「バハムート　ラグーン」や「フロントミッション」（ともにスクウェアのSFCソフト）のサウンドを担当した松枝賀子さん（スクウェア開発部コンポーザー）。発売前のゲームのドラマティックなサウンドをいち早く堪能しよう。



▶限定生産のスペシャルブロンズメタルジャケット◎「フロントミッション　セカンド　オリジナル・サウンドトラック」発売日：９月21日／価格：¥2,039（税込）／発売元：デジキューブ

CD
フルオーケストラ
ドラゴンクエスト～天空編～

『ドラクエ』グッズが当たるプレゼントセールを実施！

すぎやまこういち指揮、ロンドン・フィルハーモニー管弦楽団の演奏で収録されたベストアルバム『天空編』が、『ロト編』に引き続き発売されるぞ。このCDは、合計1,800名に特製ドラゴンクエスト・グッズが当たる特典付き。CDケースに付いている応募券をハガキに貼って送ると、抽選で300名にキャップ、500名にバッグ、1,000名にリングが当たる。詳しくはCDを見よう！



▶「交響組曲「ドラゴンクエスト」ベスト・セレクション～天空編～」発売日：9月21日／価格：¥2,854（税込）／発売元：ソニーレコード／初回限定仕様：三方背ＢＯＸ

CD
こだわりのフルアレンジ
マリーのアトリエ／ガスト

ガストサウンドチーム厳選の、代表曲13曲を収録！

ガストサウンドチームが吟味して選出した16曲を、メドレーなどで凝縮し、フルアレンジした全13曲を収録した『マリー～』のサントラCDが発売されるぞ。弦楽四重奏や、ピアノ、リコーダーなど、一流プレイヤーの生楽器演奏によるアコースティックなアンサンブルが、心地いいサウンドを作り出しているぞ。ゆったりとした気分にひたりたい時にぴったりな、肩の凝らないサントラなのだ。



▶ファンタスティック・キャラクターシリーズ「マリーのアトリエ／ガスト」発売日：９月19日／価格：¥2,548（税込）／発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル

LD
ＬＤ全３巻発売!!
トップをねらえ！

ガイナックス制作のＯＶＡがＬＤ全３巻で発売!!

あの「新世紀エヴァンゲリオン」のガイナックス制作の「トップをねらえ！」LD全３巻がまもなく発売されるぞ。監督の庵野秀明氏（「エヴァ」監督、「ふしぎの国のナディア」総監督）にとっては、これが初監督作品。その他、メカデザインから音楽、設定にいたるまで、日本アニメ界を代表する豪華スタッフがずらりと名を連ねている。空想SFアニメの決定版とも言える作品なのだ!!



▶各巻末には、「トップ～」のSF概念を解説した「科学講座」も収録。◎「トップをねらえ！」全３巻／発売日：９月25日／価格：¥5,800（税別）／発売元：バンダイビジュアル

電撃 NEWS フラッシュ

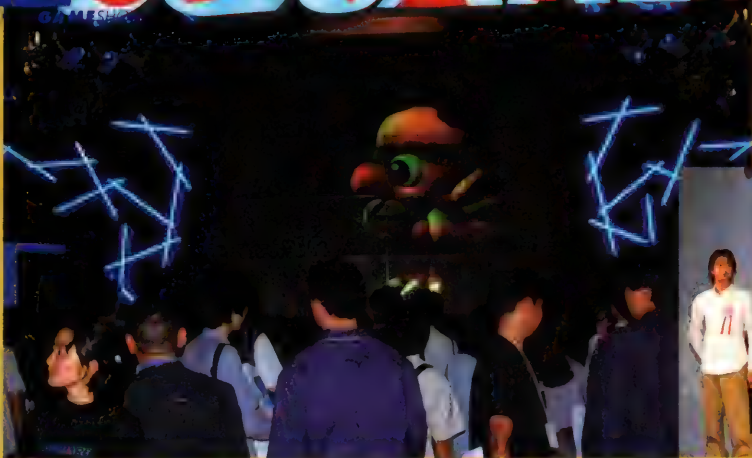
第３回シルバーぷよマスターズ大会開催！

９月15日（月）の敬老の日、東京・浅草ROX３スーパーマルチコートにて、コンパイルと全日本ぷよ協会主催による、第３回シルバーぷよマスターズ大会が開催されるぞ。敬老の日にちなんで、参加資格はなんと60歳以上。午後１時から行われるメインの「ぷよぷよ」ゲーム大会（参加者全員によるトーナメント）の後にも、カラオケ大会や、ステージでの楽しいプログラムも企画されているのだ。当日会場には、ぷよまん本舗臨時店や、ぷよしょっと（プリクラ）、無料の茶店コーナーなども設置されるぞ。参加方法は、当日会場の受付でエントリー（正午12時開始）するだけでOK。賞品は、第４回全日本ぷよマスターズ大会（98年３月29日幕張メッセ）＆ペアで温泉旅行へのご招待のほか、各種健康グッズなど。もちろん参加者全員にも、もれなく参加賞や来場プレゼントが用意されているぞ。参加に関するお問い合わせは、全日本ぷよ協会大会事務局（0120-04-2424／平日午前９時から午後６時）へ。

PS全世界生産出荷数が2,000万台を突破!!

プレイステーション本体の、全世界での生産出荷台数の累計が、８月20日の時点で2,000万台を達成したぞ。各地での内訳は、日本が850万台、北米が640万台、欧州が510万台となっている。参考に、国内のPS本体の生産出荷台数の推移を振り返ってみよう。発売された直後の94年12月末では（販売開始は12月３日）まだ30万台足らずだったPS。その後、95年２月第１週に50万台、５月第４週に100万台と数を伸ばし、１年たった95年の12月末には200万台強へと成長した。翌年の96年10月には、その倍の400万台、今年の１月８日には500万台達成。３月末に650万台、５月末に750万台と、このところは１ヵ月あたり50万台のペースで伸びていたのだ。

多くの未公開タイトル&



◀スクウェアブースでは、「チョコボの不思議なダンジョン」のＣＧムービーがモニター上映された。かわいいチョコボの魅力がいっぱいのムービーにファンは大満足!



▼会場そばのホテルでも、新タイトルの発表会が行われた。ナムコの「テイルズ オブ デスティニー」の発表会には、主題歌担当のＤＥＥＮも来てくれたぞ。



▲スクウェアのフルポリゴンＡＣＴ「双界儀」の発表会も。ＣＶの京野ことみさんや音響監督の三ツ矢雄二さん、開発者の天河信彦さんらが出席し、本作の魅力を語ってくれた。次号での独占インタビューをお見逃しなく!

東京ゲームショウ'97秋

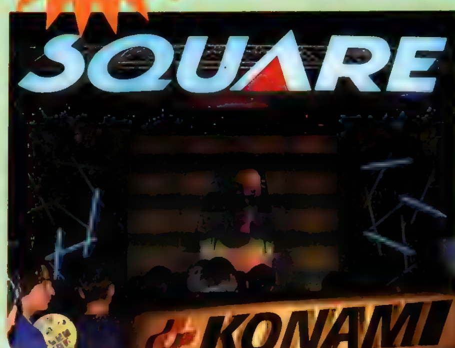
最速レポート

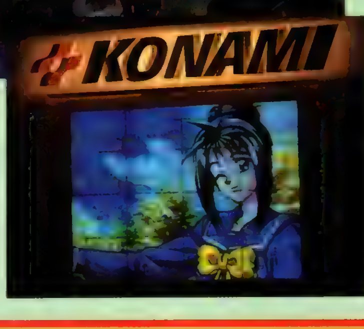
ゲーム業界最大のイベント、東京ゲームショウ'97秋が、9月6日、7日の2日間、千葉・幕張メッセにて行われた。最終的には104社のメーカーや団体が、新作ソフトを出展した今回のゲームショウ。各出展メーカーとも趣向を凝らしたブースイベントやソフトの展示を行っていたぞ。でも実は、5日にもプレス招待日というマスコミ用の取材日が設定されていて、この日だけの発表会なども行われていたのだ。今回は、その5日に初めて明らかになった新タイトル&新情報を中心に、最速レポートをお届けしていくぞ!!

今回の目玉

ビデオ出展にて話題作が初公開!!

上の「チョコボ～」を含め、今回は前評判の高い話題作が、ビデオ出展のかたちで公開されているのが目立った。だが、どれも体験プレイができないという不満をかき消すほどのクオリティだったので、これらを観たファンは十分満足した様子だった。写真で紹介している以外にも、アスキーの「パワードール2」やリバーヒルソフトの「オーバーブラッド2」などが好評だった。





▶コナミの『～彩のラブソング』は、注目度もピカイチだった。
▲「パラサイト・イヴ」（スクウェア）のＣＧムービーに関しては、その美麗さに話題が集中。



▲カプコンの「バイオハザード2」シアターを観たファンは、大画面と大音響で"恐怖"を体験。

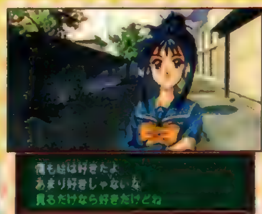
最新情報が一挙公開!!

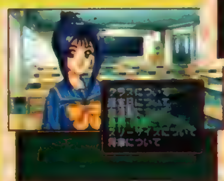
待望の画面初公開!!

コナミ
AVG
未定

ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 **彩のラブソング**

コナミブースで今回発表されたのは、待ちに待ったこのタイトル。開発スタッフの話によると、登場人物は藤崎詩織、早乙女好雄、秋穂みのり他、新キャラも数名登場するらしいぞ！ また各女の子にはそれぞれショートストーリーとミニゲームが用意されることも判明。続報に期待してようね。





◀▲物語は高校２年の文化祭の数日前から始まる。美術部に所属している片桐彩子さんは、ある日バンドコンテスト用に新曲を作曲している主人公と出会うのだ。

イマディオからは時代劇

イマディオ
SLG

快刀乱麻





▲▶美しいアニメーションや声優さんの声が、イベントを盛り上げる。（写真はWindows95版）

架空の江戸時代を舞台にした、時代劇SLGとも言えるタイトルが、TGSで発表されたぞ。プレイヤーは、若き剣士〝盾岡新十郎〟となって傾きかけた道場を立て直さなければならないのだ。平日と休日の行動を決め、自分や門下生の技量をあげていく。発生するイベントもいろとりどりなのだ。

アニメとゲームが合体

スーパーアドベンチャー ロックマン

全３話合計90分のオリジナルアニメーションに、プレイヤー自信が〝ロックマン〟となって出演。途中の選択しだいでストーリー展開が変わるアドベンチャームービー。



独特なシステムが満載!

ガーディアン リコール～守護召喚～

壊滅した近未来の日本列島を舞台に、７守護龍とともに立ち上がった少女たちの活躍を描くＳ・ＲＰＧ。スタート地点は２カ所から選択、などシステム面もユニーク！



パソコン版ヒット作が!

七英雄物語 レーミリアの奇跡(仮)

パソコン版で大ヒットした「七英雄物語」シリーズがいよいよＰＳに登場！ 勝利条件の異なる全48面の戦闘モードや、30分を越えるアニメムービーなど、魅力たっぷり。



ＰＳ版たまごっち誕生

星で発見!!たまごっち

たまごっち星で発見した、新種のたまごっちを育てて、どんどん新しい種類のたまごっちを誕生させよう。ＰＳのたまごっちは、育て方もいろいろ？ の期待作。



外伝の次はコレが来る

3D ACT

装甲騎兵ボトムズ(仮)

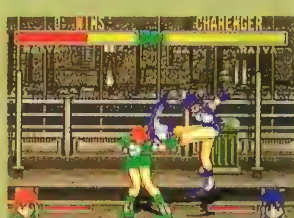
Ａ.Ｔ.カスタマイズがウリの「～ベルゼルガ」に続き、本編の「～ボトムズ」の発売が、ＴＧＳで公表された。開発は順調ということなので、大いに期待していよう。



オール女性キャラ格闘

闘姫伝承～エンジェルアイズ～

大天使の座をめぐって、普通の女性に乗り移った８人の天使たちが戦う。アーケードで人気の高かった、全キャラ女性の２Ｄ格闘ＡＣＴ。ＰＳオリジナルのモードも！



その他の注目タイトル

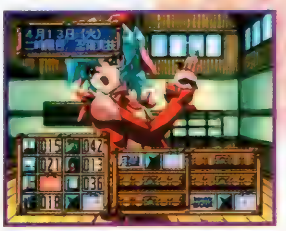
ここまでに紹介してきた以外にも、注目のタイトルが数多く出展されていたぞ。スキーなどのウインタースポーツが楽しめる「スノーブレイク」（アトラス）、モーション、グラフィックともに大好評だった対戦ＡＣＴ「ギルティ・ギア」（アークシステムワークス）、敵を倒しながら進んでいく３Ｄ・ＡＣＴ「メタルフィスト」（ＥＡＶ）、人気コミックの３Ｄ対戦ＡＣＴ「修羅の門」、夢を追う男女数人が繰り広げるトレンディドラマのようなＳＬＧ「青山ラブストーリーズ」（コナミ）、リアルなグラフィックが評判だった３ＤロボットＳＴＧ「ダブロー・イ・ゼロウ」（小学館プロダクション）、シリーズ最新作の発表があったＡＶＧ「探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～」（データイースト）、ＰＳへの移植が正式に発表された「ギャロップレーサー２」（テクモ）、テレビの人気クイズ番組のゲーム化である「マジカル頭脳パワー」（バップ）、学校を経営するＳＬＧ「学校をつくろう!!」（ビクターソフト）などなど。以上のタイトルのほとんどが体験プレイ可能だったという事実を考えると、今後はこれらが続々と情報公開されてくることが予想されるぞ。期待していよう。



出演
菊池志穂
丹下桜
折笠愛
井上喜久子
篠原恵美
氷上恭子
池澤春菜
大塚明夫
堀内賢雄

オープニング主題歌
「想いの果て」
歌 菊池志穂

エンディング主題歌
「これからずっと…」
歌 丹下桜



あやかし忍伝くの一番、
プレイステーションにて、忍務開始!



9月25日(木)発売予定
2枚組 6,800円(税別)



プレゼントキャンペーンもあるよ!

発売後、右記店舗にてゲーム中に使用したセルやオリジナルポスター、下敷などのプレゼントキャンペーンを実施!
詳細は各店舗にてご確認ください。

協力店舗リスト

ソフマップ本店1F	東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル1F	TEL.03-3253-3030
ソフマップ9号店	東京都千代田区外神田3-14-5 久郷ビル	TEL.03-5294-2290
ソフマップ11号店	東京都千代田区外神田1-8-7 神林ビル1F	TEL.03-3253-9874
ソフマップ13号店	東京都千代田区外神田1-11-9 第2中栄ビル1F	TEL.03-3253-9590
ソフマップ新宿1号店	東京都新宿区西新宿1-16-4 西新宿国際通ビル1F	TEL.03-3346-9651
ソフマップ池袋店	東京都豊島区東池袋3-1 サンシャインシティアルパ2F	TEL.03-5950-5461
ソフマップ大宮店	埼玉県大宮市桜木町2-1 大宮西武ビル	TEL.048-648-2011
ソフマップ仙台店	宮城県仙台市青葉区中央2-3-25 クリスロード商店街1F	TEL.022-267-7430
ソフマップ新潟店	新潟県新潟市万代3-1-1 ミナミプラザ1F	TEL.025-249-9001
ソフマップ大阪3号店	大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-17	TEL.06-634-4020
ソフマップ大阪4号店1F	大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-22	TEL.06-634-5820
ソフマップ大阪7号店1F	大阪府大阪市浪速区日本橋3-6-18	TEL.06-634-2076
ソフマップ神戸店	兵庫県神戸市中央区東川崎町1-3-3 神戸ハーバーランドセンタービル	TEL.078-360-0900
ディスクユニオンぴゅう神保町店	東京都千代田区神保町1-9 下倉楽器店ビルB1F	TEL.03-3295-2951
ディスクユニオンぴゅう下北沢店	東京都世田谷区北沢1-40-7	TEL.03-3467-9520
ディスクユニオンぴゅう吉祥寺店	東京都武蔵野市吉祥寺本町1-8-22 パレスビル2F	TEL.0422-20-8053
ディスクユニオンぴゅう国立店	東京都国立市中1-8-4 アレックス国立1・2F	TEL.0425-72-7160
ディスクユニオンぴゅう横浜店	神奈川県横浜市緑区常盤町4-45	TEL.045-611-1543
ディスクユニオンぴゅう淵野辺店	神奈川県相模原市相生2-1-5	TEL.0427-52-0647
ディスクユニオンぴゅう稲田堤店	神奈川県川崎市多摩区菅3-12-45	TEL.044-944-1257
ディスクユニオンぴゅう本厚木店	神奈川県厚木市中町2-10-15	TEL.0462-24-6777
ディスクユニオンぴゅう千葉店	千葉県千葉市中央区本千葉町13-1	TEL.043-227-6979
ディスクユニオンぴゅう柏店	千葉県柏市中央町2-32 太康ビル1・2F	TEL.0471-63-4091
ディスクユニオンぴゅう北浦和店	埼玉県浦和市常盤10-8-5	TEL.048-832-0708
モーリスブロードウェイ店	東京都中野区中野5-52-15 ブロードウェイ1F	TEL.03-3388-0988


パーソナリティ:長沢美樹

『長沢美樹のあやかしラジオくの一番』大好評放送中!!
JOQR文化放送(1134KHz)にて毎週水曜21:30〜22:00

ドラマCDも発売決定!!
あやかし忍伝くの一番 外伝 其の壱『謎! 謎? くのいち挑戦状』
絶賛発売中
発売元:東芝EMI/FUTURELANDレーベル 商品番号:TYCY-5565



SE 株式会社 翔泳社
〒107 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F TEL. 03-5411-5071 FAX. 03-5411-5072
SHOEISHA インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp

次号予告 Next Issue

電撃だけの独占情報満載！次号は電撃特報7連発でキミのPSライフに夢と希望をプレゼントします。

電撃特報7連発！　「アッ！」と驚く超ゴージャスなラインナップは…次号をお楽しみに！　ということで、もちろん攻略記事もガッチリ充実、バッチリ安心です。特にRPGファンのキミは必読!!　いや、マジで。

●Coming Soon!

ファイナルファンタジーⅦインターナショナル／チョコボの不思議なダンジョン／パラサイト・イヴ／アストロノウカ／悠久幻想曲／リンダキューブ　アゲイン………他

電撃PlayStation Vol.56は 9月26日(金)発売



表紙イラスト●パラサイト・イヴ
©スクウェア　原作／瀬名秀明（「パラサイト・イヴ」角川ホラー文庫刊）
キャラクターデザイン／野村哲也
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト（朝倉哲也）

what's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

どうですか？　D3は楽しんでいただけてますか？　そうですか、それはよかった。もちろん、D4はさらにパワーアップ！　どこまでいくのか、この勢いは絶対止まりません。乞御期待!!

電撃PlayStation D4　次号D4は、10月15日(水)発売

電撃PlayStation Vol.55

1997年9月26日発行　第3巻　第19号　通巻51号
■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8
電話（編集）03-5281-5222（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101　東京都千代田区神田駿河台2－9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 渡邉由彦
[デスク] 佐藤晴美、藤原保、倉西誠一
[編集] 羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史
[進行] 古田土友紀
[ライター]本内新太郎、中村泰宏（CHI）、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃（超音速）、長谷川雅宏、河原弘、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、長野真教、井口豪
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、杉田デザイン・オフィス、スペースマオ
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引 AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●9月発売のソフト

1	11日	風のノータム	アートディンク	¥5800／SLG	
2	11日	熱砂の惑星	伊藤忠商事	¥6300／AVG	140
3	11日	FIGHTNG ILLUSION~K-1 REVENGE	エクシングエンタテイメント	¥5800予定／SPG	140
4	11日	ブレス オブ ファイアⅢ	カプコン	¥5800／RPG	102+159
5	11日	三國志Ⅳwithパワーアップキット	光栄	¥7800／SLG	140
6	11日	信長の野望 天翔記withパワーアップキット	光栄	¥9800／SLG	140+211
7	11日	STARWINDER	J・ウイング	¥4800予定／STG	
8	11日	ウキウキ釣り天国〜人魚伝説の謎〜	テイチク	¥5800予定／SLG	140
9	18日	B線上のアリス ~ALICE on Borderlines~	講談社	¥6800／ETC	206
10	18日	ブレイクポイント	コナミ	¥4800予定／SPG	141
11	16日	ポリスノーツ	コナミ	未定（BEST）／AVG	
12	18日	My Dream ~On Airが待てなくて~	日本クリエイト	¥6800予定／SLG	139+194
13	18日	バトルバグス Battle Bugs	バンタンインターナショナル	¥5800／SLG	141
14	18日	ウィズ	ビー・ファクトリー	¥5800予定／ACT	
15	18日	ダークシード2	ビー・ファクトリー	¥5800予定／AVG	141
16	18日	オールスター麻雀	ポニーキャニオン	¥6800／TBL	141+209
17	25日	タクティクスオウガ	アートディンク	¥5800／S・RPG	106
18	25日	サウンドノベルツクール2	アスキー	¥5800予定／ETC	
19	25日	鉄道王2 世界征服の野望	アトラス	¥5800／TBL	48
20	25日	メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98	EAV	¥5800／SPG	
21	25日	火竜娘(かりゅうじょう)ー高悠環ー柳判官ー	ガスト	¥6800／AVG	
22	25日	バイオハザード・ディレクターズカット	カプコン	¥4800／AVG	
23	25日	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	¥5800／対戦ACT	139+202
24	25日	プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH(仮)	ケイエスエス	¥5800／SLG	210
25	25日	パロウォーズ	コナミ	¥5800予定／SLG	
26	25日	あやかし忍伝くの一番	翔泳社	¥6800／SLG	
27	25日	フロントミッション セカンド	スクウェア	¥6800／S・RPG	58
28	25日	PorscheChallenge(ポルシェチャレンジ)	SCEI	¥5800／RCG	
29	25日	リンダキューブ アゲイン	SCEI	¥5800／RPG	68
30	25日	J's RACIN'	デジタルフロンティア	未定／RCG	
31	25日	天空のエスカフローネ	バンダイ	¥6800予定／AVG	
32	25日	天空のエスカフローネ限定版	バンダイ	¥7800予定／AVG	
33	25日	くるみミラクル	バンプレスト	¥5800／SLG	
34	25日	シーバス・フィシング2	ビクターソフト	¥5800／SPG	208
35	25日	フリートーク・スタジオ〜マリの気ままなおしゃべり〜	メディアエンターテイメント	¥5800／SLG	

●10月発売のソフト

36	2日	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	¥6800／AVG	207
37	2日	ウイニングポスト2 ファイナル'97	光栄	¥6800／SLG	
38	2日	大航海時代外伝	光栄	¥6800／S・RPG	205
39	2日	ファイナルファンタジーⅦインターナショナル	スクウェア	¥6800／RPG	26
40	2日	ラグナキュール	SME	¥5800／RPG	72
41	2日	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	¥5800／STG	211
42	2日	サイキックフォースパズル大戦	タイトー	¥5800／PZG	
43	2日	パチスロ完全攻略〜クランキープロ〜	日本シスコン	¥5200／ETC	
44	9日	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	¥5800／SLG	
45	9日	スペクトラルフォース初回限定BOX	アイディアファクトリー	¥5800／SLG	
46	9日	アイマックス将棋Ⅱ	アイマックス	¥6800予定／TBL	
47	9日	パワーステークスGrade1	アクエス	¥4800／ETC	
48	9日	情熱★熱血アスリーツ〜泣き虫コーチの日記〜	アスミック	¥5800／SLG	
49	9日	黒の剣	シーディーブロス	¥5800／RPG	206
50	9日	FORMULA1 97	SCEI	¥5800予定／RCG	203
51	9日	Cu-On-Pa(クオンパ)	T&Eソフト	¥4800／PZG	
52	9日	ムーンライトシンドローム	ヒューマン	¥6200予定／AVG	205
53	16日	ウィザーズハーモニー2	アークシステムワークス	¥5500／SLG	
54	16日	MOON	アスキー	¥5800／RPG	76
55	16日	イバラード〜ラピュタの孵る街〜	システムサコム／テレビ朝日	¥5800／AVG	207
56	16日	競馬最勝の法則'97 Vol.Ⅱ To HIT!	シャングリ・ラ	¥5700／ETC	209
57	16日	アインハンダー	スクウェア	¥5800／STG	
58	16日	卒業 Vacation	毎日コミュニケーションズ	¥5800／SLG	
59	23日	プロジェクト・ガイアレイ	翔泳社	¥5800／ACT	
60	23日	Adidas Power Soccer International'97	SCEI	¥5800／SPG	
61	23日	どきどきシャッターチャンス〜恋のパズルを組み立てて〜	日本一ソフトウェア	¥5800／PZG	
62	23日	BALL BLAZER Champions ボールブレイザー	BPS	¥4800／SPG	207
63	23日	ワールド・ネバーランド〜オルルド王国物語〜	リバーヒルソフト	¥5800／SLG	
64	30日	スタースイープ	アクセラ	¥5800／PZG	
65	30日	マジカルドロップⅡ〜よくばり特大号!〜	データイースト	¥5800／PZG	
66	30日	ナムコミュージアムアンコール	ナムコ	未定／ETC	38
67	下旬	Parlor! PRO2 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200予定／SLG	
68	10月	バトルスポーツ	アクレイムジャパン	¥5800／STG	209
69	10月	ファンタスティックフォー	アクレイムジャパン	¥5800／ACT	
70	10月	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800／PZG	
71	10月	オーバードライビン スカイラインメモリアル	EAV	¥5800／RCG	
72	10月	USネイビーファイターズ	EAV	¥5800／STG	
73	10月	ストリートファイターコレクション	カプコン	¥5800／対戦ACT	44
74	10月	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	¥7800／TBL	
75	10月	DEADLY SKIES(デッドリースカイ)	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800予定／STG	
76	10月	トリパズ △	サントス	¥4800／PZG	
77	10月	THE LAST REPORT ラストレポート	ショウエイシステム	¥5800／AVG	
78	10月	ザ・マッチゴルフ	ZOOM-X	¥5800／SPG	
79	10月	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	タカラ	¥5800／ACT	50
80	10月	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 Perfect Soldier BOX	タカラ	¥9800／ACT	
81	10月	BATTLE FORMATION	バンプレスト	¥5800予定／SLG	
82	10月	聖刻1092 操兵伝	ユタカ	¥5800予定／RPG	
83	10月	聖刻1092 操兵伝 （限定版）	ユタカ	¥9800予定／RPG	

●11月発売のソフト

84	6日	アイルトン・セナ カート・デュエル2	ギャップス	¥5800予定／RCG	
85	6日	バーガーバーガー	ギャップス	¥5800予定／SLG	
86	6日	10101 "WILL" The Starship	サンテックジャパン	¥5800予定／A・RPG	207
87	6日	ブラッディロア	ハドソン	¥5800／対戦ACT	
88	6日	ツタンカーメンの謎〜アンク〜	レイ	¥6800／AVG	
89	13日	アザーライフ アザードリームス	コナミ	¥5800予定／A・RPG	
90	13日	ホームドクター	サクセス	¥6800／ETC	
91	13日	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	¥5800／ETC	
92	20日	コナミアンティークス〜MSXコレクションズVol.1〜(仮)	コナミ	¥4800予定／ETC	
93	20日	ミッドナイトラン 〜ロードファイター2〜	コナミ	¥5800予定／RCG	
94	20日	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	¥5800予定／STG	
95	20日	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴーWGP ハイパーヒート	ジャレコ	¥5800／SLG	
96	20日	サイドポケット3	データイースト	¥5800／TBL	
97	20日	ハークスアドベンチャー〜ヘラクレスの大冒険	BPS	¥5800／RPG	
98	27日	HYBRID	エス・ピー・エス	¥5800予定／STG	
99	27日	竜機伝承(仮)	ケイエスエス	未定／SLG	
100	27日	信長の野望 将星録	光栄	未定／SLG	
101	27日	フォトジェニック(通常版)	サンソフト	未定／SLG	
102	27日	フォトジェニック(限定版)	サンソフト	未定／SLG	
103	27日	ファーランドストーリー 四つの封印	テイジイエル	¥6800／S・RPG	
104	27日	HAPPY HOTEL	東映ビデオ／東北新社	¥5800／SLG	
105	27日	ザ・心理ゲーム3	ヴィジット	¥5800／???	
106	28日	デアデビル ダービー (Dare Devil Derby 3D)	ハーベストワン	未定／RCG	
107	下旬	ドミノ君をとめないで。	アートディンク	¥5800／ACT	204
108	下旬	アサンシア〜魔杖の呪縛〜	エクシングエンタテイメント	未定／???	
109	下旬	プリズムコート	FPS	¥5800／SLG	
110	11月	パワードール2	アスキー	¥6800／SLG	
111	11月	トランスポートタイクーン3D めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
112	11月	バトルアスリーテス 大運動会	インクリメントP	未定／SLG	
113	11月	CALCOLO!〜カルコロおちものシューティング〜	クレフインベンション	¥4800／PZG	
114	11月	ソウルマスター	光栄	¥5800／TBL	
115	11月	グランストリーム伝紀	SCEI	¥5800予定／A・RPG	80
116	11月	グランツーリスモ	SCEI	¥5800／RCG	34
117	11月	闘神伝 カードクエスト	タカラ	¥5800予定／TBL	
118	11月	伸縮対戦It's a のに〜!	TMF	未定／PZG	199
119	11月	トラ!トラ!トラ!	ネクサスインターラクト	¥6800予定／SLG	203
120	11月	ボールディランド	バンプレスト	¥5800予定／SLG	
121	11月	夢・色いろ	フェザード	¥5800／SLG	
122	11月	ドラゴンビート	マップジャパン	¥5800／ETC	209

●秋予定のソフト

123	秋	天仙娘々〜劇場版〜	未定	未定／ETC	
124	秋	サイドワインダー2	アスミック	¥5800／STG	
125	秋	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800予定／TBL	
126	秋	G.O.D pure	イマジニア	¥5800／RPG	
127	秋	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ	イマジニア	未定／ETC	
128	秋	メルティランサーRe-inforce	イマディオ	¥6800／SLG	
129	秋	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／SLG	
130	秋	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	未定／RPG	
131	秋	修羅の門	講談社	¥5800予定／対戦ACT	
132	秋	まじかるで〜と ドキドキ告白大作戦	タイトー	¥5800／SLG	211
133	秋	LUCIFERD〜世紀末への挑戦〜	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	
134	秋	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	バンダイ	¥6800／AVG	

●12月発売のソフト

135	4日	エージェント・アームストロング!秘密指令大作戦〜	ウイネット	¥4800／???	
136	4日	キングオブプロデューサー	GMF	¥6800／SLG	
137	4日	パネルクイズ アタック25	FPS	¥5800／ETC	
138	11日	マリア〜君たちが生まれた理由(ワケ)〜	アクセラ	¥6800／AVG	
139	12日	V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	¥5800／RCG	
140	25日	蒼穹紅蓮隊・黄武出撃	データイースト	未定／STG	
141	上旬	オレっ! トンバ	ウーピーキャンプ	¥5800／ACT	
142	上旬	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800／SLG	
143	12月	A5 A列車でいこう5	アートディンク	¥6500／SLG	209
144	12月	スペクトラルタワーⅡ	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	
145	12月	気まぐれマイベイビィ	アクセラ	¥5800／???	
146	12月	タワードリーム2	アクセラ	¥5800／TBL	
147	12月	名車列伝Greatest 70's	エポック社	¥5800予定／RCG	209
148	12月	テナントウォーズ	キッド	¥5800／???	
149	12月	ハイパーオリンピック イン ナガノ	コナミ	未定／SPG	
150	12月	必殺パチンコステーション2	サンソフト	¥4900予定／ETC	
151	12月	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	未定／RPG	
152	12月	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚〜十勇士陰謀編〜	SCEI	未定／RPG	
153	12月	ダムダム・ストンプランド	SME	¥5800予定／ACT	
154	12月	エイプ ア ゴーゴー	ソフトバンク	未定／ACT	211
155	12月	電車でGO!	タイトー	未定／SLG	
156	12月	チョロQジェット レインボーウイングス	タカラ	¥5800予定／ACT	
157	12月	COMPLETE SOCCER on side	Tears	¥5800／SPG	
158	12月	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.2(仮)	ティー・イー・エヌ研究所	未定／ETC	
159	12月	闘姫伝承 ANGEL EYES	テクモ	未定／対戦ACT	
160	12月	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA 〜EXTREME SPEED〜	バップ	¥5800／RCG	
161	12月	マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK(仮)	バップ	¥5800／ETC	
162	12月	機動戦士Zガンダム	バンダイ	未定／STG	
163	12月	CRITICAL BLOW	バンプレスト	¥5800予定／対戦ACT	46
164	12月	リアルロボッツファイナルアタック	バンプレスト	¥6800予定／STG	30
165	12月	学校を作ろう!!	ビクターソフト	¥5800予定／SLG	
166	12月	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ	¥6800／TBL	
167	12月	NOON(ヌーン)	マイクロキャビン	未定／PZG	
168	12月	クロック!パウパウアイランド	メディアクエスト	¥5800予定／ACT	
169	12月	アルナムの翼〜焼塵の空の彼方へ〜	ライトスタッフ	¥6800／RPG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　BEST●プレイステーション・ザ・ベスト　ETC●その他

●1997年予定のソフト

170	97年	ギルティ・ギア	アークシステムワークス	¥5800予定／対戦ACT	18
171	97年	RPGツクール3	アスキー	¥5800予定／ETC	
172	97年	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
173	97年	バッシングビート	イースリースタッフ	¥5800予定／SLG	
174	97年	ブリガンダイン一幻想大陸戦記一	イースリースタッフ	¥5800予定／S・RPG	
175	97年	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800／STG	
176	97年	ワンダー3／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥5800／ETC	
177	97年	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
178	97年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
179	97年	ロックマンDASH	カプコン	未定／ACT	
180	97年	ツインビーRPG	コナミ	未定／RPG	
181	97年	メタルギアソリッド	コナミ	未定／ACT	
182	97年	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
183	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム/グループ・タック	未定／ETC	
184	97年	エスケイパー	SME	未定／AVG	
185	97年	可変走攻ガンバイク	SME	未定／ACT	
186	97年	立体忍者活劇 天誅	SME	未定／AVG	
187	97年	風のクロノア door to phamtomile	ナムコ	未定／ACT	
188	97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	¥5800／RPG	64
189	97年	NOëL −La neige−	パイオニアLDC	未定／ETC	188
190	97年	バウンティソード・セカンド(仮)	パイオニアLDC	未定／RPG	
191	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
192	97年	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～	ピング	未定／SLG	
193	97年	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	¥5800／A・RPG	78
194	97年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	

●98年1月発売のソフト

195	22日	ラヴェイジ・ディー・シー・エックス	ウイネット	¥5800／STG	
196	下旬	ネクタリス	ハドソン	未定／SLG	200
197	下旬	パラノイアスケープ	マチルダ	¥5800／???	
198	1月	なげっと～激録!プルプル商店街～(仮)	アクティアート	未定／ACT	
199	1月	卒業M	イースリースタッフ	未定／AVG	211
200	1月	トゥームレイダー2	ビクターソフト	¥5800予定／AVG	
201	1月	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800／STG	
202	1月	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	未定／AVG	

●98年2月発売のソフト

203	上旬	ユニバーサル ナッツ	レイ・アップ	未定／AVG	
204	2月	激突!! スキーバトル(仮)	アイマックス	未定／SPG	
205	2月	The Legend Of HeroesⅢ 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	GMF	¥5800予定／RPG	
206	2月	ProJect−V6(仮)	ゼネラル・エンタテイメント	¥5800／SLG	

●冬予定のソフト

207	冬	音楽ツクール かなでーる2	アスキー	¥5800／ETC	
208	冬	火星物語	アスキー	未定／RPG	
209	冬	トゥルー・ラブストーリー Remember My Heart	アスキー	未定／SLG	
210	冬	LSD	アスミック	未定／???	
211	冬	東京魔人学園 剣風帖(仮)	アスミック	未定／???	
212	冬	ルパン三世 ピラミッドの賢者	アスミック	未定／???	
213	冬	メビウスリンク3D	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
214	冬	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
215	冬	棋太平(仮)	エス・ピー・エス	未定／TBL	
216	冬	OPTIONチューニングカーバトル	エム・ティー・オー	¥5800予定／RCG	
217	冬	ひざのうえの同居人(パートナー)	KANEKO	未定／SLG	
218	冬	バイオハザード2	カプコン	¥4800／AVG	
219	冬	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	元気	未定／SLG	
220	冬	公道最速伝説 頭文字D	講談社	未定／RCG	
221	冬	双界儀	スクウェア	未定／ACT	42
222	冬	パラサイト・イヴ	スクウェア	未定／RPG	12
223	冬	クラッシュ・バンディクー2(仮)	SCEI	未定／ACT	
224	冬	宇宙のランデヴー～RAMA～	ソフトバンク	¥6800／AVG	
225	冬	ロストチルドレン	ソフトバンク	¥5800／AVG	207
226	冬	Blaze&Blade ~Eternal Quest~	T&Eソフト	未定／A・RPG	
227	冬	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	バンダイ	¥5800予定／ACT	
228	冬	英雄志願 GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
229	冬	個人教授	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	
230	冬	将棋最強3(仮)	魔法	未定／TBL	

●98年3月発売のソフト

231	3月	快速天使	テクノソレイユ	¥5800予定／ACT	
232	3月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	トミー	未定／SPG	

●98年4月以降発売のソフト

233	4月	The Legend Of Heroes 英雄伝説Ⅰ&Ⅱ ドラゴンスレイヤー	GMF	¥5800予定／RPG	
234	4月	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	データイースト	未定／AVG	
235	5月	すたあ☆もんじゃ	GMF	¥5800予定／SLG	
236	6月	The Legend Of HeroesⅣ 英雄伝説4 紅い雫	GMF	¥5800予定／RPG	
237	来春	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
238	来春	あいたくて…~your smiles in my heart~	コナミ	未定／SLG	
239	来春	みつめてナイト	コナミ	未定／SLG	
240	来春	Screamer2(仮)	Tears	未定／RCG	
241	来春	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	日本システム	¥6800予定／RPG	
242	来春	聖龍伝説～外伝～	バップ	¥5800／ACT	
243	来春	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800／ETC	
244	来春	銃夢～火星の記憶	バンプレスト	未定／A・RPG	
245	来春	ボカンですよ	バンプレスト	¥5800予定／STG	
246	来春	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
247	来春	クーリエ・クライシス(仮)	BMGジャパン	未定／ACT	
248	来春	ヒロインドリーム2	マップジャパン	未定／SLG	
249	来夏	トゥルー・ラブストーリー2	アスキー	未定／SLG	
250	来夏	SYNCHRONICITY~シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
251	来夏	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
252	98年	パラダイスロスト	アスキー	未定／RPG	
253	98年	ARKS1000~めざせ!究極の召喚師~	クレフインベンション	未定／AVG	
254	98年	卒業Ⅲ(仮)	小学館プロダクション	未定／SLG	
255	98年	究極クイズ こたえてプリーズ	Tears	未定／PZG	
256	98年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
257	98年	LOVE GAME'S plus~かなり対戦テニス~(仮)	Tears	未定／SPG	
258	98年	ジュンクラシックC.C&ロペ倶楽部	T&Eソフト	未定／SPG	
259	98年	ADVANCED V.G.2(仮)	テイジイエル	¥5800／対戦ACT	
260	98年	最終電車	ヴィジット	未定／???	
261	98年	メルト~フューチャリングエディtoyアイアン・メイデン~	マップジャパン	未定／STG	

●発売日未定のソフト

262	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
263	未定	APOCALYPSE(アポカリプス)	アクティビジョンジャパン	未定／STG	
264	未定	NHL Breakaway	アクレイムジャパン	未定／SPG	
265	未定	ALL Star Baseball	アクレイムジャパン	未定／SPG	
266	未定	マジック:ザ・ギャザリング	アクレイムジャパン	¥5800／SLG	
267	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
268	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定／ETC	
269	未定	Nightmare Project 〈YAKATA〉	アスク講談社	未定／RPG	
270	未定	アフレイドギア	アスミック	未定／SLG	
271	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定／AVG	
272	未定	森の王国(仮)	アスミック	未定／S・RPG	
273	未定	スノーブレイク	アトラス	未定／SPG	
274	未定	SNKファンーCD 餓狼伝説編(仮)	SNK	未定／ETC	
275	未定	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	未定／対戦ACT	
276	未定	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	未定／対戦ACT	
277	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	未定／対戦ACT	
278	未定	ASTRO NOKA	エニックス	未定／SLG	21
279	未定	EGGS OF STEEL(仮)	エニックス	未定／ACT	23
280	未定	スターオーシャン The Second Story	エニックス	未定／RPG	24
281	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
282	未定	Bust A Move	エニックス	未定／ACT	22
283	未定	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	エニックス	未定／AVG	25
284	未定	DEBUT21	NECインターチャネル	未定／SLG	192
285	未定	メタルフィスト	EAV	¥5800／???	
286	未定	サイバーボッツ	カプコン	未定／対戦ACT	210
287	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	未定／AVG	
288	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション(仮)	カプコン	未定／ACT	
289	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
290	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
291	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800予定／STG	
292	未定	THE HIVE WARS	ケイエスエス	¥6800／STG	
293	未定	チューニングファクトリー	元気	未定／RCG	
294	未定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック	未定／AVG	
295	未定	ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康～	光栄	¥6800／ETC	
296	未定	あいたくて…~your smiles in my heart ~おろしたてのダイアリー	コナミ	未定／SLG	
297	未定	青山ラブストーリーズ	コナミ	未定／ETC	
298	未定	NBAパワーダンカーズ3	コナミ	未定／SPG	
299	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定／RPG	
300	未定	コントラ～レガシー オブ ウォー～	コナミ	¥5800予定／ACT	
301	未定	実況アメリカンベースボール	コナミ	未定／SPG	
302	未定	実況Jリーグ ウイニング イレブン3	コナミ	未定／SPG	
303	未定	ジャージーデビル(仮)	コナミ	未定／ACT	
304	未定	新体験3Dアクション	コナミ	未定／ACT	
305	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
306	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2~彩のラブソング~	コナミ	未定／AVG	
307	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3	コナミ	未定／AVG	
308	未定	ブリーディングスタッド2(仮)	コナミ	未定／SLG	
309	未定	ブロークンヘリックス	コナミ	未定／ACT	
310	未定	ボトム オブ ザ ナインス2(仮)	コナミ	未定／SPG	
311	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
312	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
313	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
314	未定	実戦パチスロ必勝法!5	サミー	未定／ETC	
315	未定	ミサの魔法物語	サミー	未定／SLG	
316	未定	必殺パチンコミニ	サンソフト	未定／SLG	
317	未定	いくぜ!ぶたゲー～牧場の王様～(仮)	シャングリ・ラ	¥6600予定／SLG	
318	未定	BUCKLE UP!	シャングリ・ラ	¥6600予定／RCG	
319	未定	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア	未定／S・RPG	
320	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
321	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
322	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
323	未定	クライム・クラッカーズ2	SCEI	未定／RPG	
324	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
325	未定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ~	SCEI	未定／TBL	
326	未定	AI将棋	ソフトバンク	未定／TBL	
327	未定	AI将棋2	ソフトバンク	未定／TBL	
328	未定	NHLオープンアイス(仮)	ソフトバンク	¥3800／SPG	
329	未定	タイガーシャーク	ソフトバンク	¥3800／STG	
330	未定	平成棋院	ソフトバンク	未定／TBL	
331	未定	モータルコンバットトリロジー	ソフトバンク	¥3800／対戦ACT	
332	未定	ロボトロンX	ソフトバンク	¥3800／ACT	
333	未定	サイドバイサイドSpecial	タイトー	未定／ETC	211
334	未定	パズルボブル3DX	タイトー	未定／PZG	211
335	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	未定／ACT	
336	未定	DEAD OR ALIVE(仮)	テクモ	未定／対戦ACT	
337	未定	true／real／fantasy(仮)	ドリームキューブ	¥5800／RPG	
338	未定	セロファ～ンズ	ナインライブス	未定／ETC	207
339	未定	もってけたまご WITH がんばれかものはし	ナグザット	未定／対戦ACT	
340	未定	鉄拳3	ナムコ	未定／対戦ACT	
341	未定	マイクロマシーンズ(仮)	ナムコ	未定／RCG	
342	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
343	未定	コマンド&コンカー コンプリート	ヴァージンインタラクティブ	未定／SLG	208
344	未定	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定／AVG	
345	未定	たまごっち(仮)	バンダイ	未定／SLG	
346	未定	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800／STG	
347	未定	エアーコマンダー	バンプレスト	¥5800予定／STG	
348	未定	魔導都市エルビス	バンプレスト	未定／RPG	
349	未定	グランド・セフト・オート(仮)	BMGジャパン	未定／RCG	
350	未定	マスデストラクション(仮)	BMGジャパン	¥5800／STG	
351	未定	クラシックロード 優駿2(仮)	ビクターソフト	未定／SLG	
352	未定	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／RPG	
353	未定	悠久幻想曲2	メディアワークス	未定／SLG	16


PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ワタシ　ヲ　タスケテ……。
3D・RPG 好評発売中 標準価格5,800円（税抜）
BOUNDARY GATE
バウンダリーゲート Daughter of Kingdom
門より来るものを封印せよ――。
魔導師の少女、リスプは、幼い頃に別れた妹を求め、癒しの都、王国モーダルグロウの首都「アンブローズ」の門をくぐる。その妹キラルは、この王国の大聖堂の奥深く、"奇跡の力の門"を開ける唯一の巫女となっていた。"門より来るもの達"に捕らわれたキラルと王国を救うため、リスプと仲間は封印された紋章の迷宮へと旅に出る。
3D同一視点
町や村はもちろん、廃坑や地下迷路等の移動はすべて3Dスクロール移動です。戦闘シーンは移動画面と切り替えなしの同一画面上で表現しました。
もちろん、安心のオートマッピング機能搭載。
大迫力のリアルな等身大の戦闘シーン
RPGの醍醐味である魔法効果は、ゲーム画面をフル使ったアニメーション。等身大のリアルな戦闘シーンが大迫力で楽しめます。
声の出演
●フィン:森川 智之●リスプ:今井 由香●グレイストーン:郷里 大介●メリッサ:折笠 愛●キラル:宮村 優子
© 1997 Victor Interactive Software Inc. / 1997 NEC Home Electronics, Inc.
パック イン ソフト本部 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア

PACK IN SOFT



〒150 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F TEL.03-5466-1757(土・日・休日を除く10:00〜17:00)



PlayStation Vol.55
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年9月26日発行（隔週金曜日発行）第3巻第19号通巻51号
発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124574090492

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-9/26